ゲーム批評

平成17年5月1日発行
第12巻第3号通巻97号

ゲーム批評
2005年
5月号
定価 780YEN
Vol.62

PSP
ニンテンドーDS
噂の真相



春のサクラ咲く
ギャルゲー祭!

小特集
乙女ゲーの構造

ソフト批評

アナザーコード
バイオハザード4
ラジアータストーリーズ

モンスターハンターG／グラディエーター ロード トゥ フリーダム／煉獄
デス・バイ・ディグリーズ／スターフォックス アサルト／キングダムアンダーファイア
メックアサルト2:ローンウルフ／スター・ウォーズ リパブリックコマンド
スーパーロボット大戦ORIGINAL GENERATION2／魔法先生ネギま!

ゲーム批評
2005
5
Vol.62
PSP・ニンテンドーDS噂の真相

MICRO MAGAZINE

WEB定期購読はじめました!

従来からの郵送によるシステムに加え、インターネット経由でPDFファイルをダウンロードする**WEB定期購読制度**がスタートしました。この機会にぜひご利用ください!

ゲーム批評 PDF版

隔月刊・奇数月末日配信
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円(税込)×6回
4,680円

WEB定期購読はココがすごい!

通常版より早く手軽に

店頭に並ぶより早くゲーム批評が読める! しかも購入申し込みはすべてネット上のみでオーケー。手間のかかる郵送手続きなどは一切不要です。

バックナンバーがタダで読める

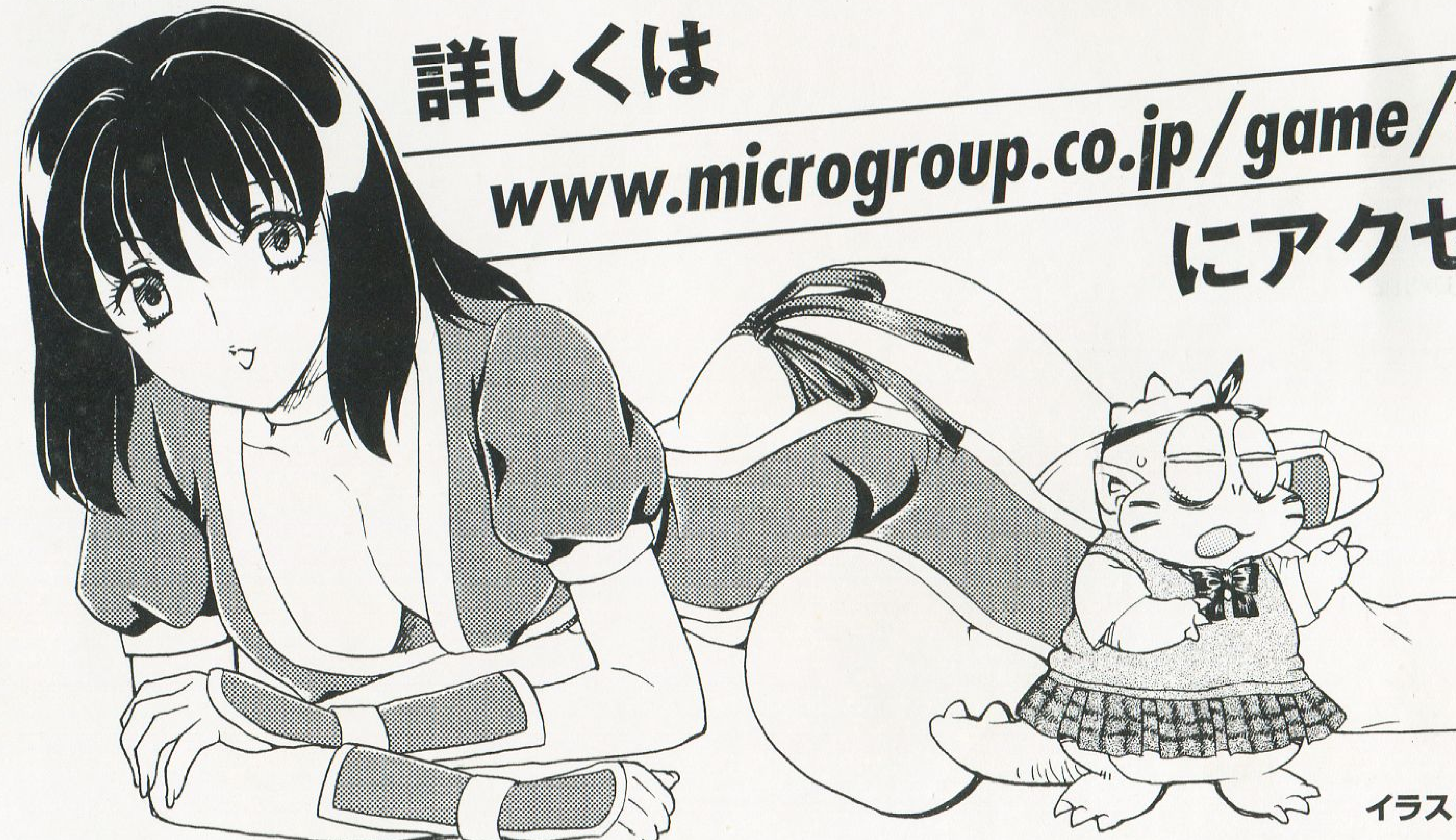
申し込み者限定特典としまして、バックナンバーの配信サービスも同時展開! 現在Vol.51～61までのファイルをそろえております。Vol.61以降についても、今後続々と追加予定!

編集部謹製のメルマガも!

希望者には編集部特製のメルマガ、題して「ゲーム批評EXTRA」を毎月2回配信! ソフト批評の一部が10日以上早く読めるうえ、本誌では見られないマル秘情報や裏事情なども続出する、かも!?

期間延長キャンペーン

4月2日～4月21日までにお申し込みの方に、お得なお知らせです! 通常は1年間のところを、キャンペーン中に下記サイトから申し込まれた方のみ、有効期間が1年2ヶ月間になります。1号分無料で読めるってことですね! 締め切りは4月21日申し込み分までですので、お早めに!



詳しくは
www.microgroup.co.jp/game/ez/
にアクセス!

イラスト:飛龍乱

※当システムの管理・運営はすべて「e雑誌.net(株式会社クラビス運営)」にて行っております。　※お支払いにつきましてはクレジットカードのみとなっております。あらかじめご了承ください。
※お申し込み時にご入力いただいたお名前、ご住所、電話番号、メールアドレスをもとに、アンケートメール、メールマガジンを送信させていただく場合がございます。ご希望されない場合は必ず登録時のチェック欄をご確認ください。

ゲーム批評

2005・5 Vol.62

COVER ILLUSTRATION 緒方剛志

「悪趣味ゲーム紀行」はお休みさせていただきます。

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 PSP:PSP DC:ドリームキャストSS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス DS:ニンテンドーDS WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他

Topics

01　2005 May

アーケード氷河期いまだ明けず　AOU2005レポート

アーケード春の祭典AOU。だが、そこからは業界の春を予想することが難しい。

Text by 編集部

2月18日～19日、幕張メッセでAOU2005が開催された。アーケードにおける春の一大イベントだが、その内容に関しては何とも寂しいものがあった。

まず、ビデオゲームそのものの出展数が絶対的に少ない。大半がメダルゲームとプライズものばかり、という傾向はここ数年、いわゆる〝アーケード氷河期〟を象徴する現象だが、昨年秋のAMショーで若干回復の兆しが見えたかと思いきや、それがはかない期待であったかと思ってしまうほどの状態だった。AOUというイベントが事業者側、つまり実際のゲームセンターや問屋などのロケーション側が主催する催しであることを考えると、実際に売上の中心がメダルとプライズである以上、こういった形になるのは無理もないが。

ではビデオゲーム系の展示はどうだったかと言えば、全体的にそれほどの新鮮味が感じられなかったというのが現実である。昨年の段階ではネットとカード対応のものが主流を占めることが予感できるような新作や、斬新な大型筐体ものの新作発表などが相次いだが、今回それ以上のものを打ち出してきたメーカーは残念ながら皆無と言っていい。個々の内容に関しても、「おおっ！」と言わせるような斬新なシステム、内容を提示したものは少なく、強いてあげればナムコの『マリオカート　アーケードグランプリ』くらいか（これにしても、内容ではないところに意外性があるのだが……）。

もちろん、シューティングではタイトーの『雷電Ⅲ』やケイブの『鋳薔薇』など、格闘対戦ではサミーの『ザ・ランブルフィッシュ2』や『ネオジオ バトルコロシアム』、といった具合に、オーソドックスなジャンルで堅実に新作が発表されている点は相応に評価すべきだが、ユーザー、そしてロケーション側が期待するのは、それこそ『ストII』や『ビーマニ』並みのエポックメイキングなタイトルの出現なのである。最近ではカードを利用したネットゲームがその位置にあるが、「その次」がまったく見えてこない状況は、正直厳しい。

年に2回のペースで同種のイベントが毎年開催されるのだから、「毎回驚きのあるタイトルを発表しろ」というのも酷な話なのかもしれないが、この氷河期がしばらく続くようであれば、アーケード業界全体に、さらなる深刻な事態を招きかねない。今は早急なカンフル剤の登場が求められているのだ。

秋のAMショーまでに、とことんこだわる必要はないが、ともかくアーケード業界の冷え込みは依然続いている、ということを認識した作品作りを期待したいところである。



コナミの小太鼓マーチングゲーム『TOY' S MARCH』にはいろいろな意味でがく然

Topics 02

2005 May

現実化する「その日」は？ 神奈川県がゲームの販売規制を検討

昨今世間を騒がせる凶悪犯罪。その遠因はゲームにあるとし、ついに自治体が具体的な動きを……。

Text by 編集部

凶悪な少年犯罪や、その犯行内容に異常性が目立つ刑事事件が起こるたび、必ずと言っていいくらいに「その原因はゲームにある」という主張がなされる。それを裏付けるような最も極端な例は、99年に発生した、フライトシミュレータマニアと称する男のハイジャック事件であろう。また、最近では大阪の小学校侵入・教師殺害事件の容疑者である少年がゲーム好きだった、という報道もあり、この種の問題に対するゲームへの風当たりはますます強まっているのが現状である。

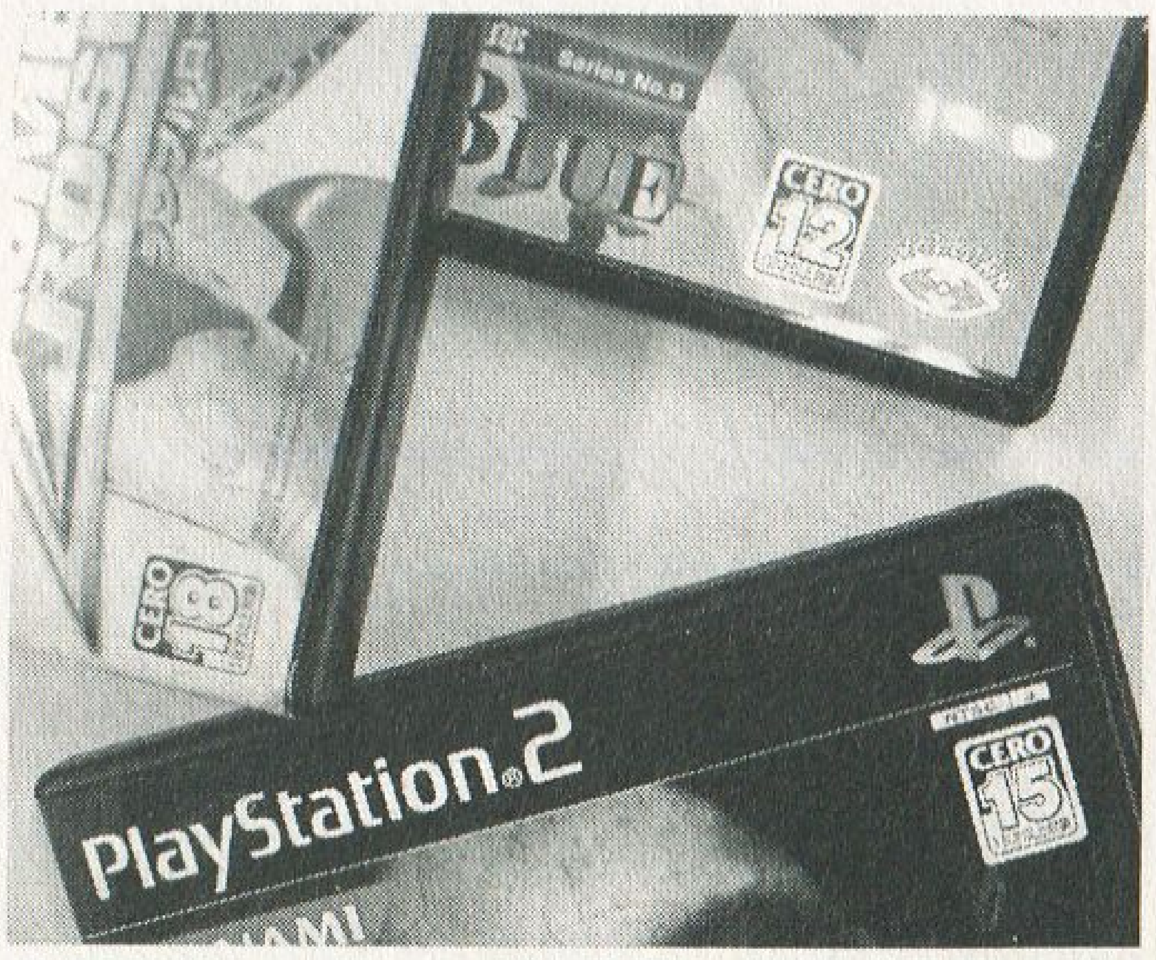
そんな中、一部報道でショッキングなニュースが流れた。神奈川県知事がゲームの販売に関する年齢規制を検討しているとの発言である。

実際のところ、神奈川県では55年に青少年保護育成条例を定めており、この中で販売に一定の規制を課するべき「有害図書」として「フロッピーディスク、シー・ディー・ロムその他これらに類するもの」（第4条）を挙げており、同条例施行規則に基づき、内容いかんによっては販売方法を規制するとしている。つまり、神奈川県ではかなり以前からゲームの販売規制について条例を定めており、現在は実効性のある販売規制方法についての具体案を、児童福祉審議会にて検討中とのことで、今になって急に降ってわいた話ではない、ということである。

知事が「今のところ業界側の自主規制にはそれほど期待できない」と発言している点についてもまさにそのとおりで、確かにCEROレーティングという形で、内容に準じて警告表示を施すような形の規制はあるが、実際に店頭に並ぶ段階では、特に何の規制もないのが現実だ。極端な性・暴力描写のあるゲームなどについては、作り手はもとより流通・販売まで含めた業界全体で、具体的な規制方法を検討すべきだろう。

ただ、実際に犯罪の原因となり得るゲームを個々に見つけだし販売を規制する、というのは、実はほとんど不可能なのではなかろうか。先に挙げたハイジャック事件も、フライトシミュレータそのものには犯罪性など皆無である。要はゲームそのものではなく、ゲームに逃避して現実を忘れるような生活環境に問題があったわけで、このような例まで含めていくとすると、妥当性のある答えが出てくるとはとても考えられない。「ならばすべてのゲームに販売規制を」となるのが最悪の事態だが――。

内容によっては、ある程度の規制は当然施すべきである。業界側も、もう少し具体性のある対策を検討すべきだろう。しかし、ことは表現の自由というデリケートな問題にかかわる以上、行政側にも慎重な議論を切に望みたい。



CEROレーティングを実際に販売する際の規制基準にできればいいのだが……

1分でわかる

今号のゲーム業界の動き

2005年1月中旬～2005年3月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

1月

16日 第21回次世代ワールドホビーフェア開幕。2月6日まで。

17日 SCE、ネットに流出したPSPのアップデートファイルに関して警告。適用した場合正常に動作しなくなる恐れありと発表する。

26日 第19回デジタルコンテンツグランプリ受賞作が発表。『ドラゴンクエストⅧ』『鬼武者3』、DSのワイヤレスシステムが各部門で受賞。

任天堂が平成17年3学期第3四半期財務・業績概況を発表。DSの販売台数が全世界で284万台を突破したことが明らかに。

27日 ソニー、04年度第3四半期連結業績を発表。PSPの売上は51万台超と判明。

2月

3日 セガサミーホールディングスが平成17年3月期第3四半期決算を発表。売上高3994億4300万円、経常利益907億2100万円。

PSPの北米発売が3月24日に決定。

8日 次世代プレイステーションに搭載予定のプロセッサ"Cell"の仕様が公開される。

15日 PSP『ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険』に、ゲームが進められなくなる不具合があることが判明。

17日 マイクロソフト、一部のXBOX用電源コードが発火するおそれありとし、申込者に対し無償交換すると発表。

18日 AOU2005、幕張メッセにて開幕。19日まで。

22日 SCE、PSPの一部製品におけるボタンの不具合について無償修理を決定。… ①

任天堂、「プレイやん」のイヤホン端子についての不具合を発表。無償交換対応を決定。

24日 文化庁メディア芸術祭授賞式開催。『まわるメイドインワリオ』、『鬼武者3』のオープニングシネマティクス、ピクトチャットが各部門で受賞。芸術祭は2月25日～3月6日まで。… ②

台湾にてTaipei Game Show 2005開幕。28日まで。

マイクロソフト、XBOX後継機用RPGの制作に、坂口博信氏率いるミストウォーカーが参加することを発表。

26日 任天堂、DSソフトの体験版を3月21日まで店頭にて無料ダウンロードできるサービスを開始。

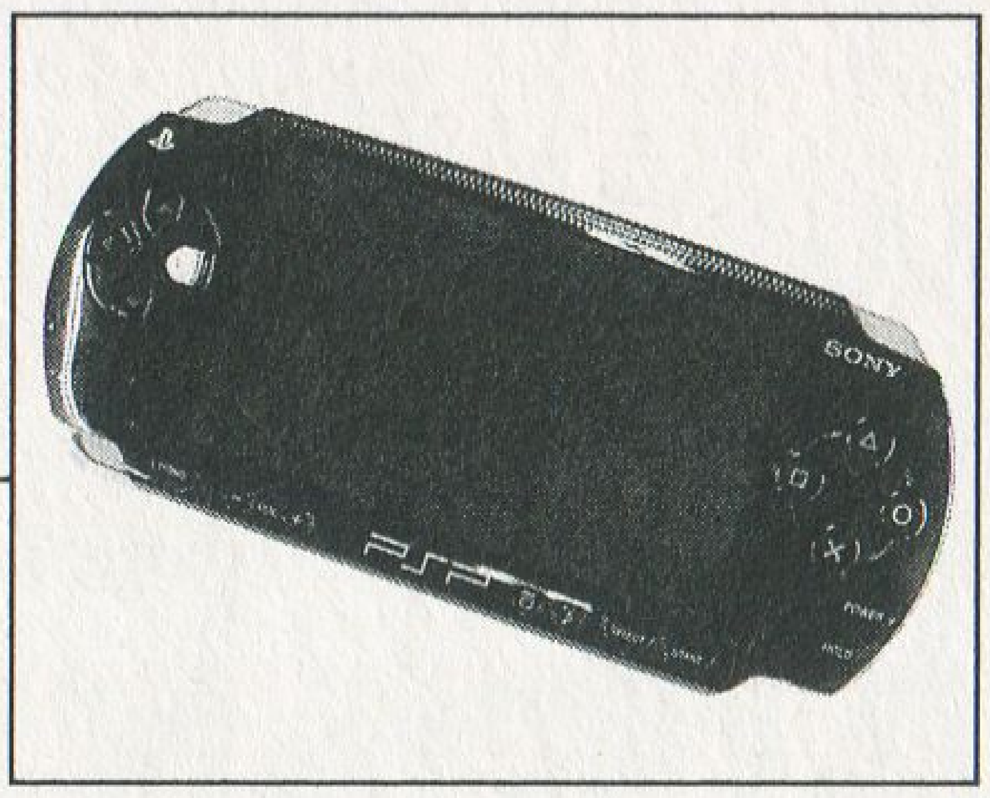
3月

1日 SCE、北米におけるPSPの初期出荷台数を100万台に決定。

2日 SCE、以前からテレビCMなどで告知していた実車メーカー9社の代表による『グランツーリスモ4』大会を開催。… ③

3日 マイクロソフト、XBOX後継機用ソフトの開発に岡本吉起氏と水口哲也氏が参加すると発表。

7日 米サンフランシスコにてGame Developers Conference 2005開幕。11日まで。



発売以来、ほかにも何かと不具合が取りざたされるPSP。詳細については第1特集を参照のこと



例年と比べ、推薦作品まで含めてもゲームソフトの数が少なめ。斬新さは前年より減少したと判断されたか



優勝したのは、ガチ中のガチで臨んだトヨタ自動車の牟田氏。優勝賞品はあの『GT4』コクピット



ゲームソフト 批評

- モンスターハンターG
- ラジアータストーリーズ
- グラディエーター ロード トゥ フリーダム
- デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナ・ウイリアムズ
- バイオハザード4
- スターフォックス アサルト
- メックアサルト2：ローンウルフ
- キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～
- 煉獄
- スター・ウォーズ リパブリックコマンド
- アナザーコード
- スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2
- メテオス
- 魔法先生ネギま！ 1時間目 おこちゃま先生は魔法使い！

イラスト：上田信舟

モンスターハンターG

改良だけではただの「パッチ」既存MMOの轍を踏むのか!?

野心作であった『モンスターハンター』の「新パッチ」ともいえる本作。ボリュームはアップしているが……。

text by 池谷勇人
プレイ時間：50時間

CESA主催による「GAME AWARDS 2003-2004」最優秀賞をはじめ、数々の賞に輝いたオンラインACG『モンスターハンター』から1年。あの「上手に焼けました〜♪」が、「ウルトラ上手に焼けました〜♪」になって帰ってきた。

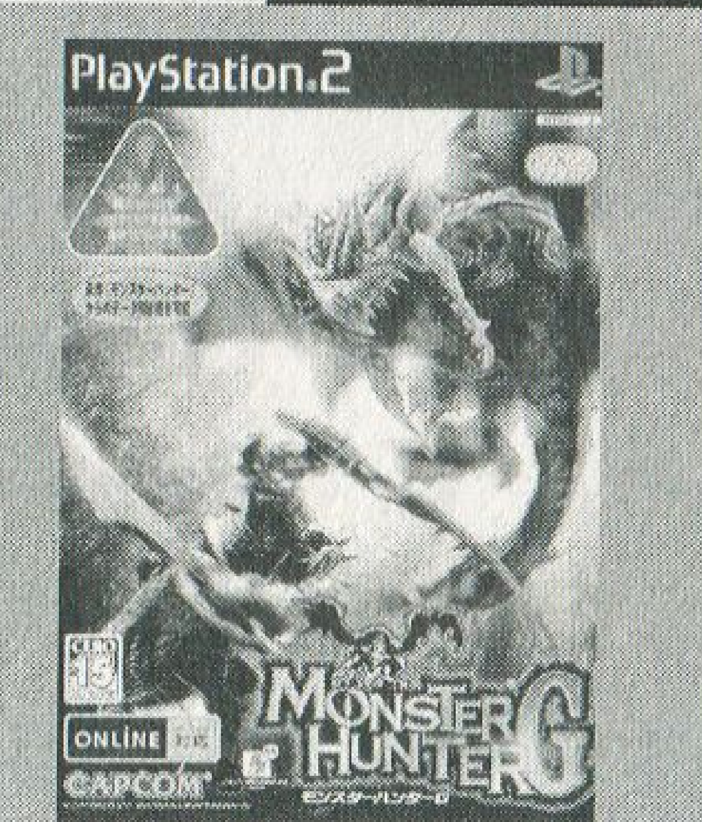
今作『モンスターハンターG』（以下、『G』）をひと言で説明するなら、前作のさまざまな〝あら〟を解消し、またいくつかの要素を追加した「拡張版」だ。前作のデータがあれば、一部のアイテムを除きほとんどのステータスを引き継ぐことができるため、完全新作というよりは「新バージョン」ととらえるべきだろう。

オンライン・ハンティングACGという未踏の境地を切り開いた前作ではあったが、冷静に見ればまだまだ粗削りな部分が目立ったのも事実。殺人的におバカな壁際のカメラワーク、ルームやチャットといったネットまわりの使いにくさ、生産素材も満足に保存しておけない倉庫の狭さ、一部装備の性能突出、オフラインプレイの物足りなさ、初飛竜戦の相手にしてはイャンクック強すぎ！　など、など。もちろん、これらの欠点を補って余りある斬新さがあればこその「最優秀賞」なのだが、新しさと〝そつのなさ〟はなかなか両立できないもので、斬新さの代価として仕方なく目をつぶった欠点も決して少なくはなかった。

さて、『G』に話を戻すと、システムやバランス面の細やかな調整により、前作の〝あら〟がかなり解消されている印象。武器防具のバランス調整、飛竜の強さ調整はもちろん、ネットまわりのシステム改善、スキルシステムの変更、倉庫の拡張、「アイテム整頓」の実装、ショップの品ぞろえ充実などなど、いずれもごく地味な追加・変更にすぎないものの、ユーザーの視線に立った実用的な改善がなされている。どこぞのMMORPGなら「神パッチキター！」と祭りになってもいいレベルだろう。

また前作ではチュートリアル＋α的位置づけにすぎなかったオフラインモードも、後述する「訓練所」や新飛竜・新装備の追加により、ようやくマトモに遊び込めるレベルになった。オンライン限定販売だった回復薬がようやく入荷されたのも嬉しいところ。オフライン限定のユーザーも、十分に『G』の恩恵は得られるので安心してほしい（とは言え協力プレイの楽しさはオフラインの比ではないので、機会があればぜひオンラインでも遊んでいただきたい）。

単に前作の「人並み以下」がようやく「人並み」になっただけと言えなくもないが、これらの小さな改良こそ前作ユーザーが真に待ち望んでいたものだと思う。ますます凶悪になってしまった殺人カメラ



ジ ハンティングアクション
メ カプコン
機 PS2
¥ 4,990円（5％税込）
発 05年1月20日

ワークだけは計算外だったが……。

ボリュームアップも単なる「2周目」

主な追加要素としては、①「双剣」などの新武器・新防具の追加 ②色違いモンスターの追加 ③上位クエストの追加 ④新モード「訓練所」の追加――などが挙げられる。流れが前後してしまったが、表向きにはこの辺りが『G』の「ウリ」ということになるだろう。

しかし、いずれも前作からの「改良」と「ボリュームアップ」の域を出ていないのが残念なところ。一度は終わった『モンスターハンター』をわざわざ引っ張り出してきてまで、これらの追加要素が見たいかと言われると正直「微妙」だったりする。なんせやることは基本的に前作とまったく同じなのだ。色違い飛竜とは言っても、ちょっと見た目とステータス、あとはぎ取れるアイテムが違うだけ。上位クエストとは言っても、クエスト内容は基本的に変わらず、飛竜がひと回り強くなった「2周目」に突入するだけである。もちろん、新装備というニンジンもぶら下がってはいるものの、上位飛竜はそれ以上に強くなっているわけで、結局は「1周目」の繰り返し作業になる。新マップも新モンスターも新シナリオもなく「はい、もう一周してね」と言われ、モチベーションが上がる人間がいるのか!?

上位飛竜の強さも武器間の格差という問題を生んでいる。2～3発も食らえば昇天必至の上位飛竜戦では、ガードができないハンマーや双剣は著しく不利。他のメンバーに迷惑はかけられない、という心理も相まって、結局いわゆる〝強キャラ〟のランスや、安全確実なガンナーがあふれかえってしまっている。いくらボリュームが増えても、その代償として戦術が狭まってしまっては本末転倒だ。

④の「訓練所」は唯一とも言える『G』ならではの「発明」だが、これもオマケ程度にとどまってしまっているのが惜しい。いっそこれを「上位クエスト」として盛り込んでくれてもよかったのだが。



広大な風景と血生ぐさい手ごたえのある狩り。その魅力は確かにある

オンラインの宿命をたどるのか!?

『モンスターハンター』の功績は、オンラインで純粋な「アクションゲーム」を成立させた点にある。それは、既存のオンラインゲームの共通価値観であった〝長く遊んだ者が強い〟からの脱却を意味していた。ここにはレベルなんてモノはないし、腕に自信があれば素っ裸のままでもクリアが可能。延々プレイ料金を搾り取るためだけの無意味なプレイ時間の引き延ばしや、退屈なルーチンワークも存在しない。それは、オフラインの世界では「当たり前」でも、オンラインでは大発明だったのだ。

しかし、『G』の仕様を見るに、本作は明らかに〝長く遊んだ者が強い〟の世界へ足を踏み入れようとしている。上位装備や上位クエストを拝もうと思ったら結局、退屈な繰り返しプレイは避けられないし、このまま2周目、3周目と焼き直しのクエストで延命を続けるのならば、最終的には他のMMORPGと同じ末路をたどるのではないか。システム面の細やかな修正は歓迎すべきだが、僕らが「続編」に期待したのはこんな延命策ではなかったはずだ。

次回こそは『モンスターハンターS』や『モンスターハンターU』ではなく『モンスターハンター2』を! そしてあのいまいましい殺人カメラワークの改善を!

関連作品

モンスターハンター

ジ ハンティングアクション
メ カプコン 機 PS2
¥7,140円（5%税込） 発 04年3月11日

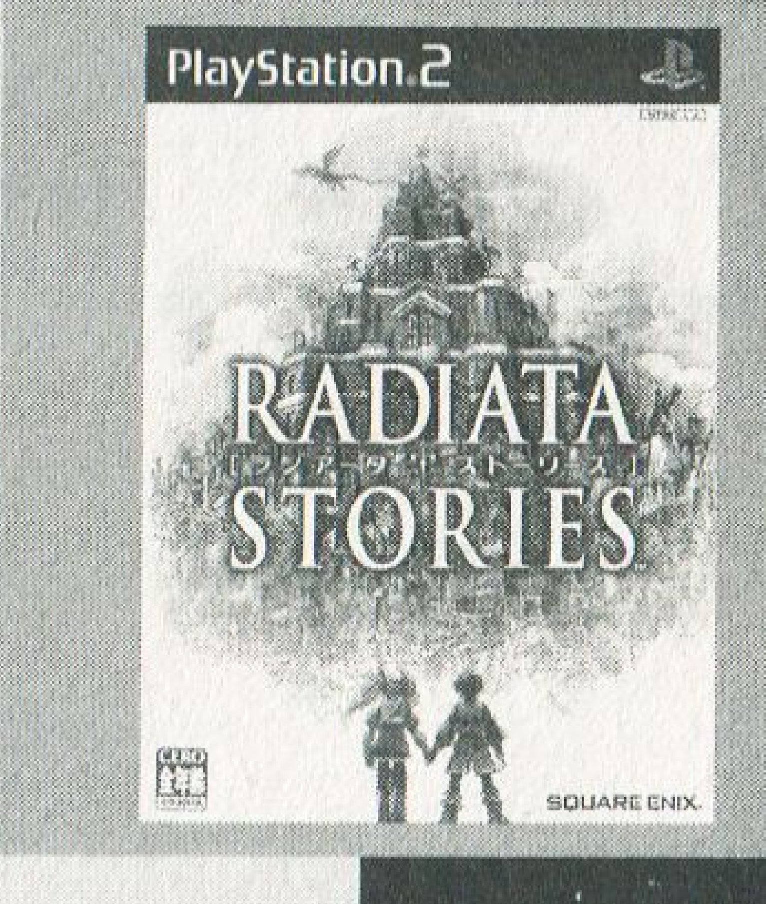
マルチマッチングBBに対応し、最大4人までの協力プレイが可能なオンライン・ハンティングACG。巨大な飛竜を倒し、はぎ取った素材でより強力な武器・防具を作成していくのが醍醐味。セーブデータは『G』に引き継ぐことが可能。

ラジアータ ストーリーズ

仲間集めかストーリーか 2つの真実の間で揺らぐRPG

少年ジャックと少女リドリーの過酷な運命を描く、スクウェア・エニックス発売のRPG。新しい試みに挑戦しているが……。

text by 卯月鮎
プレイ時間：80時間



ジ ファンタジーRPG
メ スクウェア・エニックス
機 PS2
¥8,190（5％税込）
発 04年1月27日

ラテン語の〝radiate〟には「放射状の」「光を放つ」といった意味がある。しかし、私はこう取った。学名〝リコリス・ラジアータ〟、つまりは「彼岸花」（曼珠沙華）と。今ラジアータ王国は、あの世の彼岸とこの世の此岸の境界線に存在する。どちらに進むか、それはプレイヤーが決めることだ。

『ラジアータ ストーリーズ』（以下、『ラジアータ』）は『スターオーシャン』『ヴァルキリープロファイル』の制作会社、トライエースの新作。『ドラクエ』後のスク・エニのRPGということもあって、発売前から注目度は高かった。本作でまず書かなければならないのは〝タイムスケジュールシステム〟だろう。『ラジアータ』には300人以上のキャラクターが登場し、ゲーム内の時間に沿ってそれぞれに行動する。特に、主人公ジャックの家もある城下町には、100人を超える人々が集い、ゴミゴミしたスラム街から魔術師の研究所、壮大な城まで、生活感にあふれた街並みを広げている。タイムスケジュール方式自体は、ラブデリック系作品や『ムジュラの仮面』などの『ゼルダ』シリーズにも見られるが、これほど大がかりなものは珍しい。しかも、話しかけたり、アイテムを渡したりすることで、仲間になるキャラクターは全177人（パーティーに入るのは3人まで。戦闘はアクション性の強いもので、動かせるのは主人公のみ）。仲間集めはゲームの大きな目玉になっている。

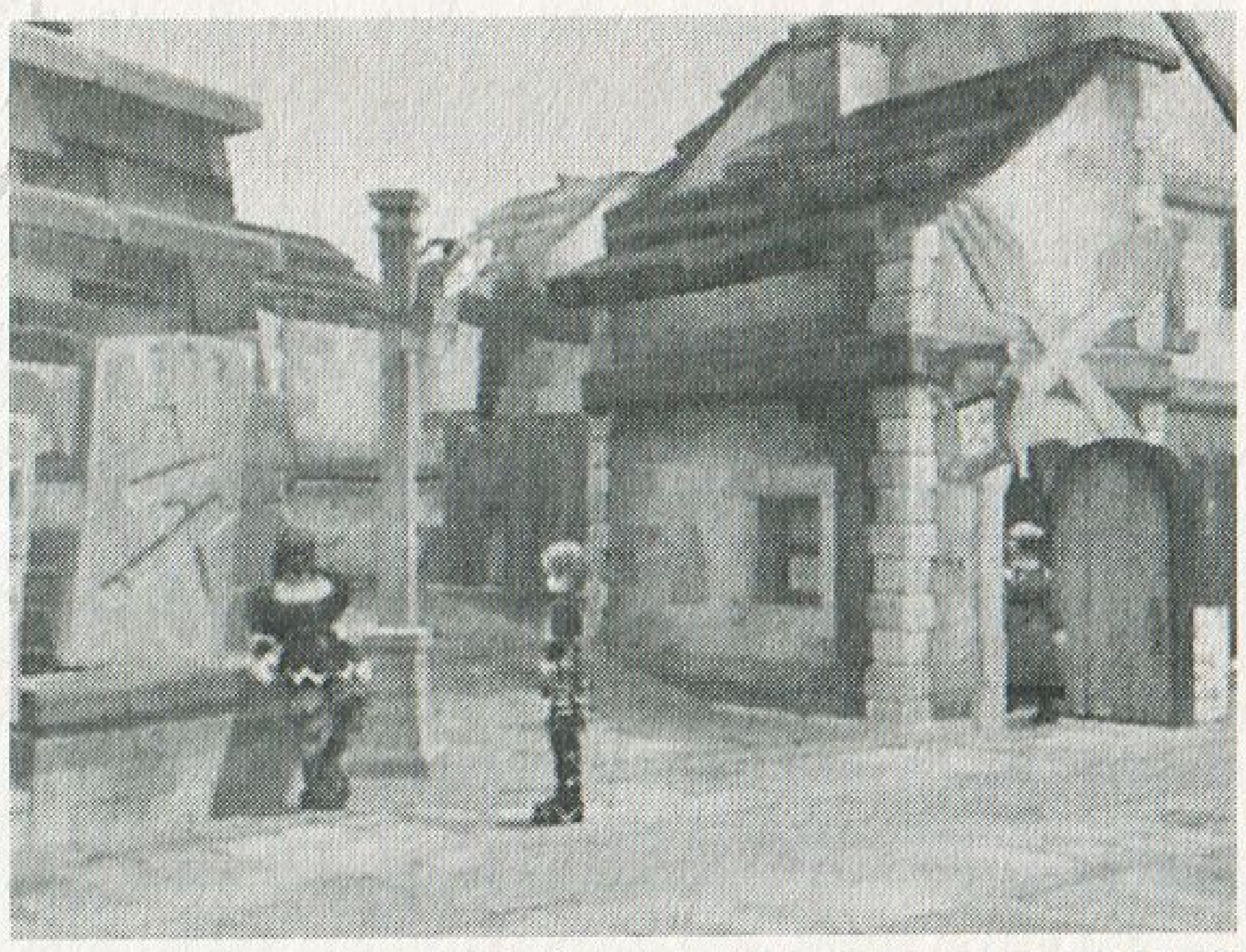
もうひとつ、ポイントを挙げるとすれば切ないストーリーか。丁寧な暖かみのあるグラフィックと主人公ジャックの明るさによって、ほのぼのコミカルに始まる物語は、次第に〝宿命〟と〝想い〟をめぐる悲しいトーンへと変調していく。安易な王道を避けた展開で、こちらも個性的と言えよう。

仲間集めへの没入を阻害するゲームの組み立て

ここまでの説明からもわかるように、『ラジアータ』は名作となってもおかしくはなかった。システム、シナリオともひねりがあり、新たなRPG像への意欲を感じさせる。だが、事前の期待に比して、ユーザーの評判は芳しくなかった。なぜそのような結果を生んだのか。考えるに、ユーザーの求めていたものと作品が提示する方向性のギャップが大きかったから。小説で言えば、ミステリーだとばかり思って読み始めたのに、実はホラーだったというようなミスリード。こんなたとえが頭に浮かんだ。

遊ぶ側にしてみれば、これだけ作り込まれた街が目の前にあり、100人以上が仲間になると聞けば、誰もが「仲間集めが中心のゲームだ」と思うはず。そして普通はコンプリートを目指す。しかし、

その意欲を削ぐような事態に出くわす。たとえばセーブのために家に帰ると、意図せずにイベントが始まる。唯一のセーブポイントの自宅が、ストーリー進行のキーにもなっているのだ。話が進むと仲間にできないキャラもいるので、これは痛い。また、この手のゲームで時間調節ができないのも、不満を感じる。主人公が24時間行動可能なのはいいが、起きるのはいつでも朝の7時というのは不便だ。ほかにも、仲間の装備やスキルの付け替えができず、育てている気がしない。戦闘での仲間同士の合体攻撃がない。ネタバレになるが、



ヒロインとの心の交流があまり描かれていないのは残念。過程が抜けていることで、選択の重みが減った

中盤以降の二択によっては、集めた仲間の大部分が使えなくなるなど、なぜか仲間集めの魅力を損なっている仕様が多い。

ならば、仲間集めは何のためにあるのか。どうもシナリオに奉仕している感がある。本来なら仲間を集めるゲームは、仲間が増えることによってイベントやシナリオがいい方向へ変化する。それがモチベーションの源だ。しかし本作では主従が逆転している。住人に幾度となく話しかけてきずなを結ぶ。それはシナリオの味付けなのだ。ゲーム中盤では、妖精と人間が対立し、ジャックはどちらかの陣営につかなくてはならない。妖精側なら、これまでの人間の仲間との決別と戦闘が待つ。プレイのうえでも、実際に仲間を失う痛みを体感する仕掛けだ。一緒に戦った友人、楽しかった街での思い出、すべてを捨てても守るべきものがあるのか。そんなテーマのために、大がかりに作られた街丸ごと引き立て役に回る。もし、ここを納得せずに仲間集めに重点を置いたら、大きな落胆を味わうことだろう。

ただし、この解釈とて明確に打ち出されていない。キャラクターのセリフは短めで、やや深みに欠ける。住人同士で挨拶や会話が交わされないのも寂しい。シナリオ中心の構造ならば、もっとセリフを書き込んでもよかった。結局、遊びの部分とシナリオ部分、どちらも主張しすぎて、作品としてのベクトルがユーザーに見えにくいというのが正解ではないか。

イベントは不足気味も提示されるテーマは深い

最後に、シナリオの話をしたい。本作はいわゆるハッピーエンドではない。だが、個人の生きる意味と人類の存在意義を問うテーマは考えさせられる。説明不足で難解なのが惜しいものの、予定調和で心にひっかからないシナリオよりはよほどいい。

――少年ジャックは亡き父にあこがれて騎士団の入団試験を受ける。そこで現れた対戦相手は、貴族の少女リドリー。あっさり負けるジャックだったが、父の七光で、優勝したリドリーとともに入団が決定する。やがて、任務中にリドリーが瀕死の重傷を負ったことから、二人の運命は狂っていく……。

家を出たリドリーを追いかけるか否かという一見ささやかな選択が、その後の運命をダイナミックに分かつ。人生、世界の分岐点を見せる手法は悪くない。2つの道の行く末は、放射状に離れ、まったく異なる世界を具現化させる。勝手な想像だが、それはいずれ人類自らの手で滅びゆく現代社会と、恒久的に秩序が保たれるファンタジー世界。どちらが幸せなあの世で、どちらが苦しいこの世だろうか。そんなことをぼんやりと思った。これで、前半の伏線が上手に回収されていればよかったのだが。

関連作品

『チュウリップ』

ジ ヘンテコ冒険活劇
メ ビクターインタラクティブソフトウエア
機 PS2 ¥ 7,140円(5%税込) 発 02年10月3日

タイムスケジュールに沿ってNPCが独自に行動するいわゆるラブデリック系作品のひとつ。登場人物の数では『ラジアータ』に負けるが、個性では『チュウリップ』に軍配が上がる。人を観察すると意外な事実がわかるのがこのシステムの醍醐味だ。

グラディエーター ロード トゥ フリーダム

戦闘に特化したシステムは魅力だが それ以上の何かを望みたい一本

華やかな舞台設定をよそに、ひたすら地味な展開が続く作品。独自のこだわりはあるが、あまりにもストイックすぎたか。

「グラディエーター」と聞けば、今ならば百人中九十九人がリドリー・スコットの映画を思い浮かべるだろう。本作『グラディエーター ロード トゥ フリーダム』の第一印象は、その映画とタイアップした洋ゲー、という印象だが、本作は映画とは無関係、れっきとした国産ゲームである。

NHK大河ドラマや話題の映画に便乗したゲームを発売するソフトハウスは少なからずあるが、なぜ今頃？　という疑問がわく。今便乗するならば「トロイ」か「アレキサンダー」だろうに……。

それに対する解答は、ゲーム内容と発売元を見れば納得する。

主人公は奴隷としてローマ帝国に送り込まれ、剣闘士となる。彼が自由になるには、自分の売買代金をコロシアムの剣闘で稼ぎ出し、返済するしかない（例外アリ）。

かくして彼はさまざまな練習メニューを消化して強敵の待つ闘いに挑戦し続ける……という物語を聞いて、「エリア88」……でなくて、本誌読者ならば、PS『ボクサーズロード』やPS2『はじめの一歩』シリーズを思い出す人も多いと思う。本作を発売したアーテイン（開発は娯匠）は、これらのボクサー育成ゲームを開発したニューからスピンアウトしたソフトハウスである。『リモートコントロールダンディ』が『鉄人28号』へ進化したように、本作もまた、『ボクサーズロード』の延長線上に位置する作品なのである。

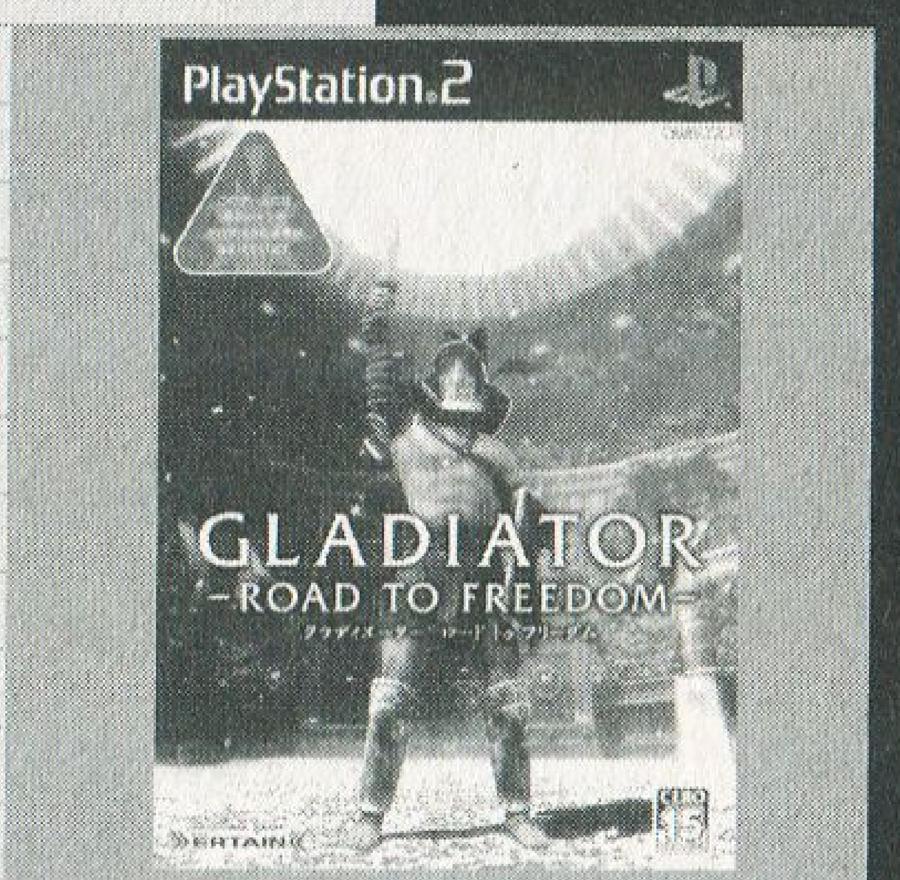
驚くほど淡々としたストーリー展開

それ故、本作はアクションRPGと銘打ちながらも、実質的には育成シミュレーション要素のある格闘ゲームといった内容になっている。主人公は興行師が仕切る剣闘士養成所に寝起きし、養成所での訓練&パラメータの振り分け、または闘技場での剣闘・武器の売買&装備の繰り返し、そしてその途中にイベントが挟まる、といった具合である。

奴隷という設定もあってか、主人公が行ける舞台は養成所と庭の訓練場、闘技場とその付属施設ぐらいである。衛兵や奴隷たちが多数登場するものの、彼らとは会話ができない。画面を横切る彼らを尻目に、ひたすら黙々と自己を強化し、闘い続けるだけ。しかもその訓練は音ゲーのようにタイミング良くボタンを押すだけのもので、驚くほどシンプルである。

ストーリーもまたシンプルである。主要な登場人物は自ら剣闘士として闘技場に立つコンモドゥス帝、その愛妾でミステリアスな美女マルキア、彼女に可愛がられている剣闘士ナルキッソスの3人のみ。ちょっとでもローマ帝国の歴史を知っている人ならば、どういう展開になるかは容易に想像がつ

text by 天野譲二
プレイ時間：45時間



ジ アクションRPG
メ アーテイン
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年2月17日

くだろう。ほかにも強豪の剣闘士が何人か登場するが、彼らは闘技場で少し言葉を発するだけで、『真・三國無双』シリーズのような「時代考証よりハッタリ優先」「ド派手で個性的なキャラクター性」に欠けるので、あまり盛り上がらない。特に事前情報がほとんどないのは、いただけない。

ゲームの楽しみはボタンを押すそのせつなの快感にあるが、それをさらに盛り上げるのがゲーム内の情報である。プレイヤーの危機的状況、あるいは眼前の敵を倒すことによって得られるメリット。そういった情報が付け加えられ、ゲームのロードマップが把握できることが、ゲームを進める上での強力なモチベーションとなるのである。詳細な情報が遮断されているのは外部と遮断された剣闘奴隷としての生活をリアルにしていると好意的に捉えることもできるが、本作はこういった素っ気無い部分が目立つ。実際、オーソドックスなRPGなどのつもりで買った人は、その地味さに戸惑うことだろう。



特殊イベントもあるのだが、キャラの地味さゆえに今ひとつ盛り上がりに欠ける

自在に操る快感は本物 そこに至るまでが……

ただし本作を「ローマを舞台にした歴史ものRPG」でなく、格闘ゲームとしてとらえると、がぜん評価が変わってくる。

本作の戦闘システムは柔軟かつ多様な戦闘を可能としている。まず二刀流・剣＋大盾・剣＋小盾・素手といった戦闘スタイルを基本に、敵の頭・腕・胴・足を狙って攻撃方法を組み立てられる。同じ部位を執拗に狙って敵の装備をはいだり骨折させたり、あるいは左右からバランスよく攻撃してコンボを決めたりできる（逆にこちらも防御に注意しないと、ノーガード状態にされてしまう）。振り向き攻撃やカウンターなどのアクションも多彩で、いかにして敵を攻略するかを組み立てる。コントローラのボタンをすべて使うような操作が苦でなければ、まさに自分の分身として、思いどおりに主人公を動かせる快感は大きい（アイテムを拾うときなど、距離感がつかみにくいという不満もあるが）。ひたすらボタン連打をしての強行突破も可能だが、それだけでは名だたる剣闘士を倒すのは難しいし、そもそも観衆の支持を得られない。

本作ではその闘い方によって剣闘士としての評価が決められ、逃げ回ったりすると、低評価となり、人気が上がらない。人気さえあればさまざまな点でメリットがあるので、本作をプレイするならば、ぜひとも多様な操作を習得し、自分の戦い方を心得て主人公を操作してほしい。そしてそれを楽しいと考えるか、面倒くさいと考えるかによって、本作の評価は完全に分かれるだろう。

「操作コマンドもろくに覚えられないユーザーに本作の魅力は理解できない」と断じるのは簡単だが、それはストイックな技術の向上を良しとする格ゲーやシューティングゲームマニアの考え方に近い。本作のバトルロワイヤルで何十人もの剣士を倒し続けても、『シェンムー 第一章横須賀』の70人バトルのような興奮はわき起こってこないのだ。そして多くのユーザーは、そういったストレートな興奮を歓迎する。本作の展開の単調さから、自分の分身とも言える主人公の成育とアクションを楽しむまでには至らないだろう。

単純に「地味な良ゲー」というポジションで終わらせるには惜しいが、それ以上を望むには改善の余地がある作品である。

関連作品

ボクサーズロード

ジ スポーツ
メ ニュー ¥6,090円(5%税込)
発 95年9月8日

既定のキャラクターによるアクションがメインだった従来のボクシングゲームに一歩踏み込み、任意のトレーニングスケジュールを組むことによって好みのボクサーを育成してプレイできるようになった作品。

デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナ・ウイリアムズ

新しい試みは上手くいっている しかし……

操作方法やストーリーなどは新しいものを作る姿勢にある。しかし、最も重要な部分がスポイルされていないか？

鉄拳のニーナが主人公

テレビのコマーシャルで見て気になっている人も多いかもしれない注目作が、このソフト『デス・バイ・ディグリーズ　鉄拳：ニーナ・ウイリアムズ』だ。『鉄拳』の登場人物ニーナの本職、スイーパー（始末人）としての行動をゲームで体験することができる。俗に言う「アナザーストーリー」だ。鉄拳トーナメントに参加する前のニーナの物語で、CIAのスパイとして国際的な犯罪シンジケートを壊滅させるべく、鍛え上げられた肉体と機転の利いたアイディアを駆使してゲームを進めていく。

ゲームの特徴としては多人数との戦闘が挙げられる。テレビのコマーシャル同様、多くの敵キャラに囲まれることが多い。一対一の『鉄拳』と異なり多人数相手の戦術を要求されるので、一筋縄ではいかない難易度を誇っている。パズル的要素としてのスパイ活動もかなり難しめにできているので、プレイする際には何度でもチャレンジする覚悟をしておきたい。

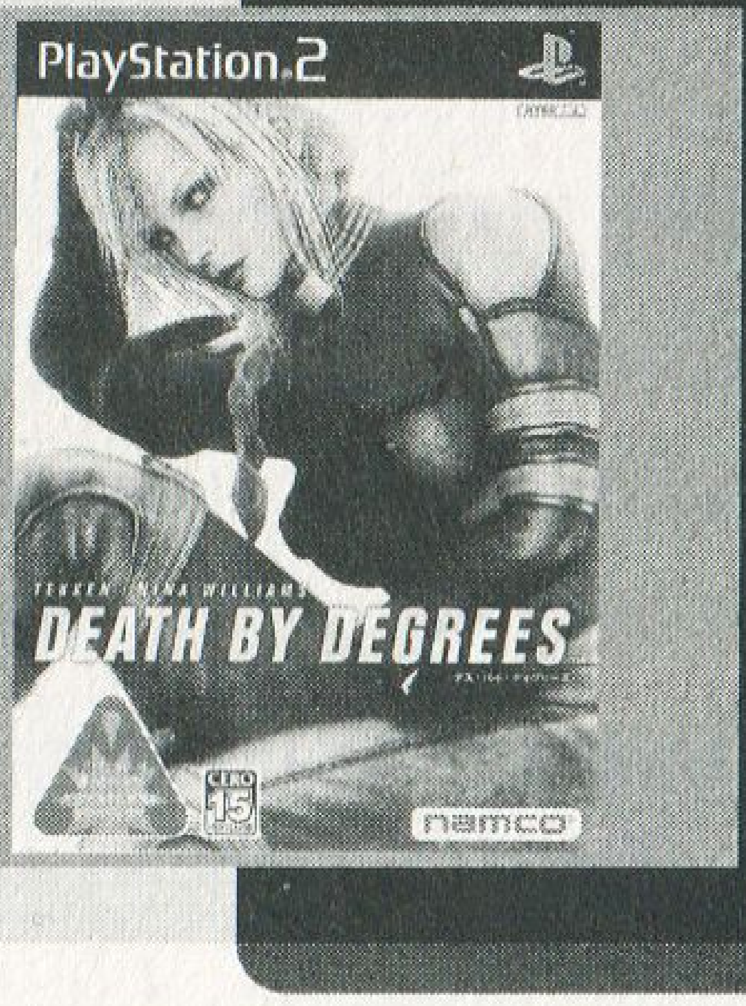
物語が進んでくるとニーナとアンナとの関係も出てくるので『鉄拳』マニアにはたまらないだろうし、クリアすることで衣装が増えるのでコンプリートを目標とするハードなゲームマニアにも嬉しいはずだ。難易度にしても何度も挑戦すればコツがわかってくるので、あきらめなければクリアはできる。

ちなみに慣れてくると5時間程度でクリアすることができるようになる。限られた行動範囲で謎を解きストーリーを展開させることを考えると、『バイオハザード』や『メタルギア』などのゲームを類似作として考えると想像しやすいだろう。

テスト版か？

確かに面白いのだが、このゲームはどうしようもなく苦痛に感じる部分がある。難しすぎるとかいう部分ではない。それはロード（ディスクの読み込み）。『鉄拳』の初期の時代から、ナムコのゲームの「ロードを意識させない」作りは業界の内外で高く評価されている。しかし、このゲーム。まったくもってロード軽減を行っていないかのような不愉快さになっている。移動してシーンが変わるタイミングでのロードはハードウェアの能力や規格の問題なので仕方ない。しかし、使用するアイテムを選択している画面で、アイテムAの次のBを使おうとしてカーソルを動かしただけでロードしている。このようなささいなことをはじめとして、事あるごとにロード時間が発生している。PS2の本体にも優しくないだろうし、ストレスもたまる。本体とメモリーカ

text by Alexander服部
プレイ時間：40時間



ジ アクションアドベンチャー
メ ナムコ
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年1月27日

ードだけで遊ぶのを許さないつもりではないかと、我慢を強いられた。特に難易度の高いチャレンジモードであれば、ミッションを失敗するまでに5秒でロードが20秒などといった笑い話のようなことが頻繁に発生する。

本来ならゲームの内容と関係がない部分ながら、遊ぶことをストレスに感じるほど。実際にプレイした人間として無視できないのであえて記載した。美しいグラフィックを書く（作る）暇があったらこちらの改善を行うべきだ。ナムコが大事にしている「楽」という単語はユーザーが楽しく遊ぶための言葉ではないのだろうか？ 決して開発者たちが楽をするためのものではないはずだ。



妹のアンナを操るおまけも。『鉄拳』ファンにはうれしい要素だろうが、新規のプレイヤーには果たして……

ニーナである意味

話がゲームとは異なるところに行ってしまったので、話題をゲームの本質的な部分に戻そう。ゲームとしては楽しめる。これは事実だ。『バイオハザード』や『メタルギア』のモディファイでしかない、と悪口を言ってしまう人もいるかもしれないが、似ていようが同じだろうが面白ければ問題ない。

ただ、操作方法がアナログスティック2本で行う部分での差別化はうまくいっている。左のスティックでニーナを動かし、右のスティックで攻撃。倒した方向に攻撃を繰り出す。最初は戸惑うのだが、慣れてくると囲まれても何とか対応できる操作方法だとわかる。

攻撃の種類にしても、掌握からの関節技やハンティングスワンなどの『鉄拳』で使用していた技や、銃器をはじめとした刀などの近接兵器などの種類も多い。スパイなので見つからないように行動するのが主なのだが、わざと見つかって暴れ回っても楽しい。

ただ、ニーナである必要はまったく感じない。操作方法がスティック2本なので、鉄拳でニーナが使用する技を再現することが限りなく難しく、それでいて効果がない。鉄拳のニーナが主人公だから技を入れました、と言わんがばかりなのだ。実用性もなく、出すのが困難。ついでに言うとスパイなので暴れないほうが得策。ストーリーやアクションが良くできているが故に、ニーナのスパイスを外したほうが面白いのではないかと感じることが多かった。実際にクリアするまで一番使うのが、回避攻撃と回避投げ。ほかには後ろから接近しての暗殺ぐらい。あとは武器を振り回したり、撃ちまくったり。

ゲームとしての面白さがあるだけに、ニーナのスパイスが足かせに思える。緊張感があるストーリーに、独自色の強いアクション。ここに無理矢理『鉄拳』を絡ませる理由が見あたらないのだ。

最初にニーナありきで進めたからなのか、売上のためのネームバリューなのかはわからないが、ちょっとかみ合っていないようには感じる。ニーナを主役にするなら、いっそ『鉄拳』のニーナ」を完全に忘れるぐらいでちょうど良いのではないだろうか。

かなり厳しいことを並べているが、操作方法をはじめストーリーなどは高く評価したい。文句を言いながらも3周ほどクリアしているのだから、ロード時間を何とかするだけでも良作になりうる。購入を考えているなら、アクションゲームが好きで忍耐力のある人にお薦めしたい。『鉄拳』ファンはやめておいたほうが良いだろう。

関連作品

バイオハザード

ジホラーアドベンチャー
メカプコン 機PS
¥6,090円（5%税込） 発96年3月22日

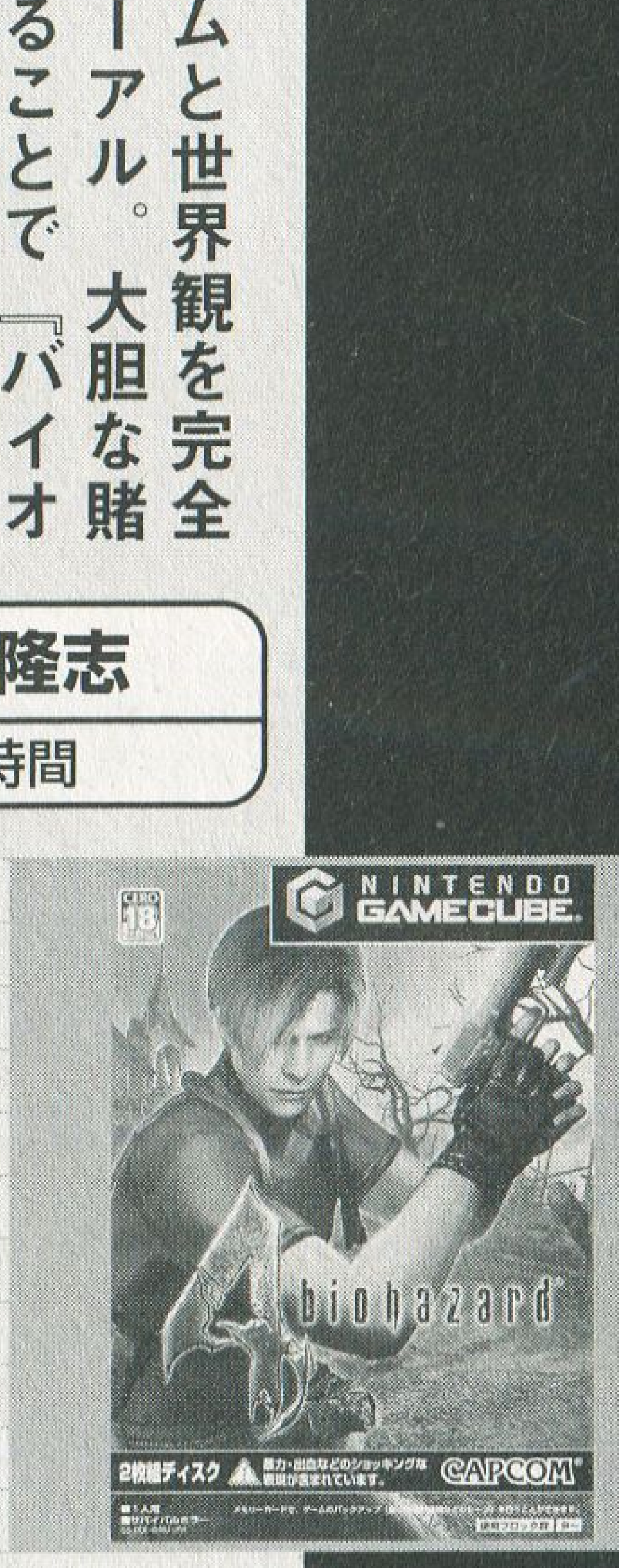
発売時点での操作感が独特に感じられることと、敵キャラから逃げることの重要性など、ゲームが持っている雰囲気や謎解きが極めて似ている。バイオはシリーズ化されて、人気ブランドになっている。このゲームはシリーズになるのか？

バイオハザード4

試行錯誤、創意工夫、そして実行『バイオ』に昔日の魅力がよみがえった！

システムと世界観を完全リニューアル。大胆な賭けに出ることで『バイオハザード』は新たな生命を手に入れた。

text by 水野隆志
プレイ時間：55時間



ジサバイバルホラー
メカプコン
機GC
¥8,190円（5%税込）
発05年1月27日

アンブレラがないゾンビもいない

従来のシリーズを遊んできたプレイヤーにとって、最初の数分間は、とてつもない衝撃だろう。

何しろ、アメリカ合衆国政府の業務停止命令によってアンブレラが倒産した、とあっさり宣言されてしまうのだから。しかも、ナレーションだけで。

え!? アンブレラって、そんな簡単につぶれる企業なのか？ 打倒アンブレラを叫んでいた歴代の主人公、特にS.T.A.R.S.の隊員たちの立場はどうなる？

が、そんな疑問など、どこ吹く風で、ゲームは容赦なく進んでいく。『2』の主人公だったレオンが、その後政府に雇われ、大統領一家の護衛に就くことになったこと。着任の直前に娘のアシュリーが誘拐されてしまったこと。レオンが彼女を救出するため、ヨーロッパの寒村へと向かったことが矢継ぎ早に説明される。こうして、宿敵だったアンブレラが消え、彼らが開発していたゾンビをはじめとする生物兵器の数々もいなくなったまま、シリーズ久々の新作『バイオハザード4』（以下『4』）は開幕するのである。

ひょっとしたら、ここで「これはバイオじゃない！」と思うプレイヤーが出るかもしれない。何しろ世界観が根底から変わってしまったのだ。せめてタイトルが『新バイオハザード』となっているならともかく、堂々と続編であることをうたっている以上、その拒否反応も仕方ないといえよう。

しかし、である。

そうした不満、あるいは違和感を抱いたとしても、数分後にはきれいさっぱり吹き飛んでしまっているだろう。それほど『4』は面白い。「バイオ」の続編かどうかという正統性の問題など忘れてしまうぐらい、ゲームとして純粋に面白いのだ。その意味では、むしろこの作品で初めてシリーズに触れる人のほうが、思い入れがない分、素直に楽しさを堪能できるかもしれない。だが、従来からの熱烈なファンであったとしても、この面白さには脱帽するはずだ。特に原点にして最高傑作である『1』のファンならば。

技量に応じた楽しみが可能これぞ「バイオ」の神髄

『4』では、世界観だけではなくシステムも大きな変化を遂げた。主観視点が常に後方に固定され、主観視点（FPS）に近いプレイ感覚になったのである。武器を構えてから撃つ、射撃中は移動できないなどのルールはこれまでと同じだが、オート照準がなくなったため、プレイヤーは敵を狙って撃たねばならない。ただやみくもに撃てば貴重な弾薬を浪費するだけ。その

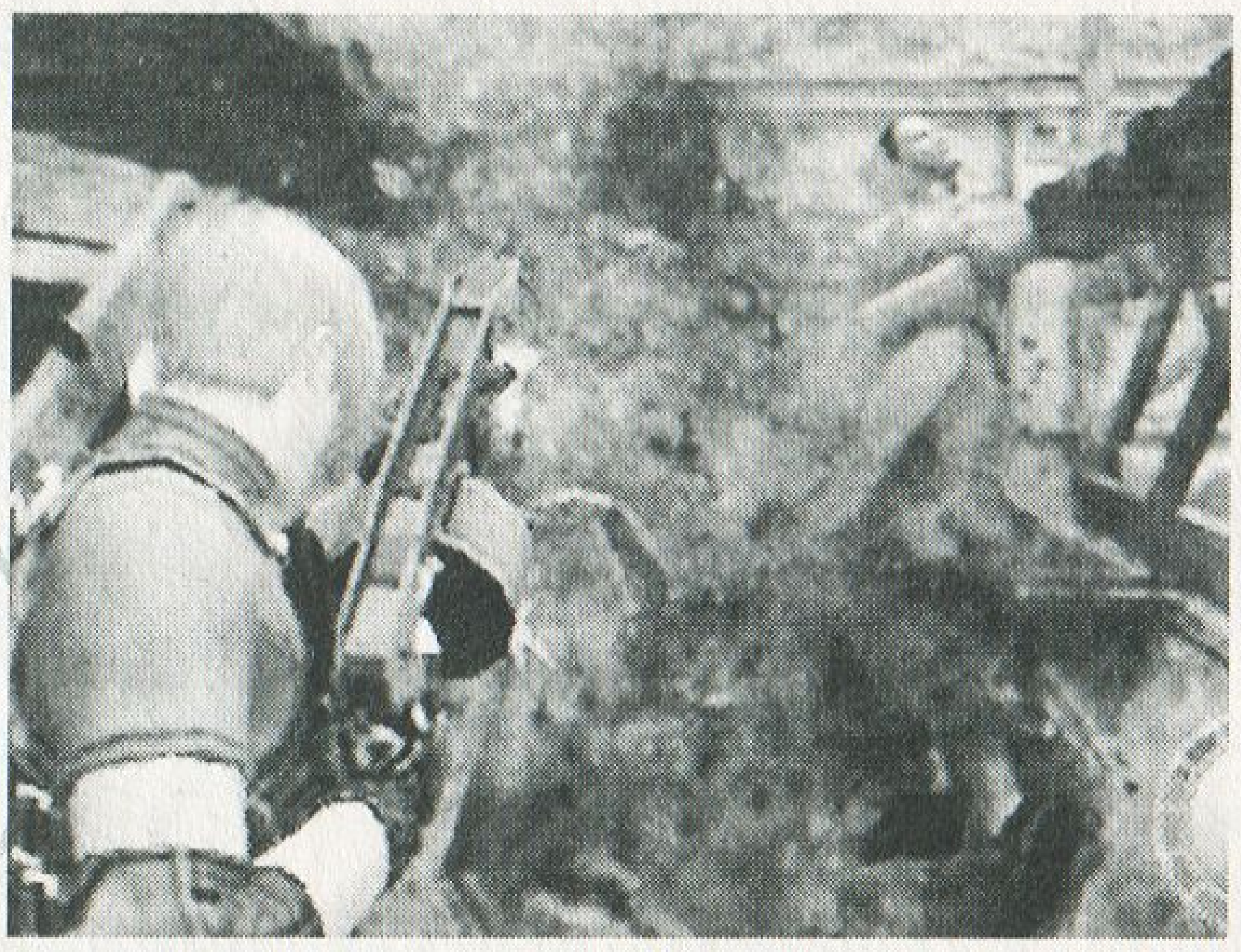
代わり、すべての武器にレーザーサイトが付いているので、赤い光点を合わせれば、それでちゃんと命中する。目標が明確なので、一般的なFPSよりは、はるかにプレイしやすい。

さらに、「武器商人」と呼ばれる謎のキャラクターが登場する。全編のあちこちに現れ、武器やアイテムを売ってくれる存在で、アーケードのACGやSTGではおなじみの「ショップ」と同じ役割だ。販売だけでなく、不要になったアイテムの売却や武器の強化もやってくれる。プレイヤーは、敵を倒したときに得られる金銭や、ステージマップを探索中に発見できる財宝を使って、必要なアイテムを買い、武器を強化してゲームを進めていくのである。

つまり、全般にわたってACGやSTGの発想が取り入れられ、ゲーム性の根本が変わったのだ。

この変更は、一見、ゲームをマニアックな方向に変化させたように思えるかもしれない。だが、それは違う。マップ内をきっちり探索していれば、それなりの金銭を得られるようになっているので、アクションの苦手な人でも、武器を強化したり、強い武器を購入していけば、ちゃんと道が開ける。何しろ、これまではラストの切り札としてしか使えなかったロケットランチャーが最初のボス戦から使用可能なのだ。その時点で持っていなければ、HPを全回復するアイテム「救急スプレー」も購入できる。狙って撃つ、という難しさを緩和し、誰でもクリアできる工夫がなされているのである。

一方、腕に覚えがあるなら、最低限の装備で、どこまで行けるか試してみればいい。強い武器は買わず、強化もしない。それだけでゲームの難易度は大きく変わる。また倒した敵の数がクリア時に表示されるので、どれだけ多くの敵を倒せるか、逆に倒す敵をどこまで少なくできるか、などのプレイもできる。すなわち、いかに遊ぶか、プレイヤーが自分でルールを決め、それに挑戦することができるのだ。


1対多数の状況をいかに克服するか。与えられた状況から最善の策を模索することが緊張感を持続させる

マップや敵の行動パターンを覚え、突破する方法を考え、それを実行する。クリアに至るプロセスは、それぞれのプレイヤーが技量に応じて決めればいい。クリアするのが目標という人から、ストイックなまでに己に厳しい制限を設けて遊ぶ人まで、その幅は限りなく広い。それこそが『1』を単なるホラーファンの枠を超えて、歴史に残る傑作に押し上げた理由ではなかったろうか?

正直、『4』はホラーとしてはまるで怖くない。だが、叫び声を上げながら向かってくる敵の群れが持つ、圧迫感と緊張感は抜群だ。集団を銃弾という点で倒すことは難しい。故にプレイヤーは、1対多数の状況を1対1に切り替えるため、戦術を練らねばならなくなる。そして各エリアのマップデザインは、それを踏まえ、実に巧みに作られているのだ。立てこもったり、遮へいを取ったり、あい路や階段を利用して敵が来る方向を絞るなど、周囲をよく観察することで、多彩な戦術が可能になる。前述した武器・アイテムの選択に地形の利用方法が加わることで、クリア方法は、文字どおり、プレイヤーの数だけ生まれるのだ。

『4』は、世界観とシステムを一変させるという大胆な試みによって、『1』が持っていた面白さの神髄をよみがえらせた。『バイオハザード』はここに新生し、そして復活を遂げたのである。

関連作品

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

ジ戦術諜報アクション
メコナミ　機PS2
¥7,329円(5%税込)　発04年12月16日

アクション性の高いゲームにとって、マップデザインは、システムやシナリオ以上に作品の完成度に影響する。プレイヤーがさまざま戦術を考え得る、多様性に富んだマップなくして傑作なし。それを『4』とこの作品が何よりも雄弁に語っている。

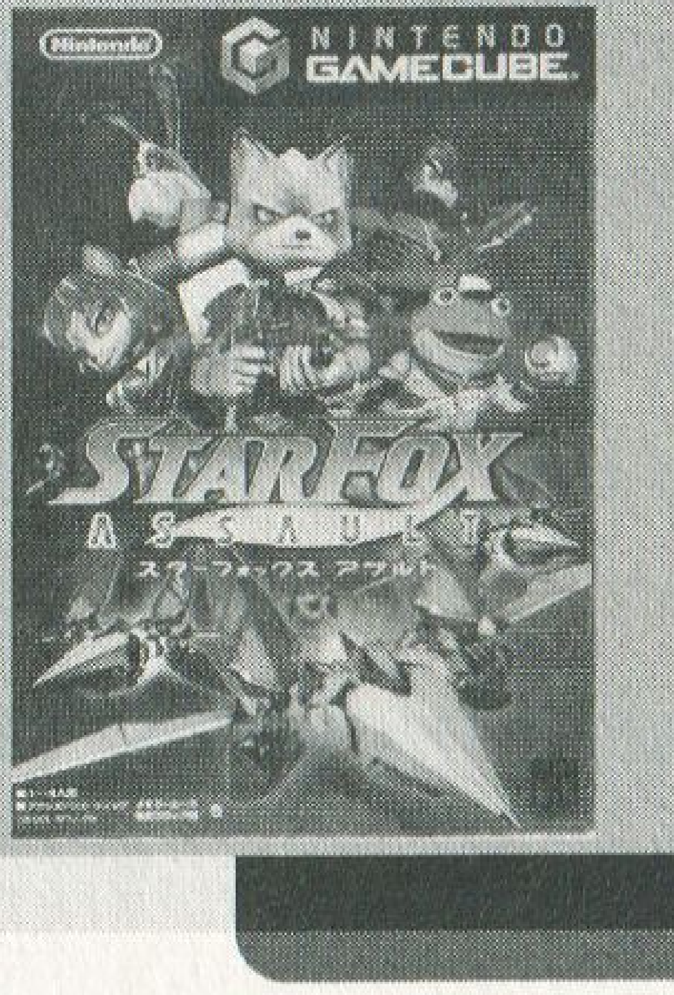
スターフォックス アサルト

ジャンルに縛られる必要はないがどこへ飛んでいくんだ、フォックス！

3作目の『アドベンチャー』で突然進路を変えたこのシリーズ。どうやら素直に原点回帰するつもりはないようで……。

text by 紀野康隆

プレイ時間：20時間



ジ アクションシューティング
メ 任天堂
機 GC
¥ 6,800円（5%税込）
発 05年2月24日

〝タイトル末尾の数字が増えるにつれ、人気（売上だったりファンの数だったり）を維持することは難しくなっていく〟とは、長く続くシリーズ作に課せられた宿命のようなものである。その原因は、多くがマンネリ、もしくは流行の波においていかれただけ、ということになるか。シリーズ作を手がけるクリエイターは、何よりもまずその宿命を打破する方法を考え、頭を悩ませているはずだ。ペダルをこぎ続けなければ落ちてしまう。しかし、一定高度を保つことがいかに大変で、どれだけの知恵や体力が要るか。本誌読者にはあらためて説明する必要もないだろう。

もちろん、機先を制するために加えた〝アレンジ〟が裏目に出て、己の存在意義まで揺らがしてしまうケースも少なからずある。今回取り上げる『スターフォックス』シリーズなどはその好例であろう。問題になるのは3作目にあたる『スターフォックス アドベンチャー』。GCでリリースされたこの作品は、大きな戸惑いを持ってファンに迎えられた。当然だろう。

〝『スターフォックス』といえばSTG〟という認識が定着したところに、突然N64版『ゼルダ』タイプのACGが出てきたのだから。ゲームの出来が、ファンの「なぜ？」を吹き飛ばすほどのものでなかったことも、不信感に拍車をかけた。当時の評価を見ると、やはり「次はSTGに戻して！」という声のほうが圧倒的に多かった。

その声は一応届いたようではある。が、非常に中途半端な形となって返ってきた。

『スターフォックス』はどう変わったのか？

ナムコの開発で誕生したシリーズ最新作『スターフォックスアサルト』のジャンルは〝アクションシューティング〟。そう、STGには戻ったものの、ACGの要素も残されたわけだ。どういうことかというと、全10ステージの中に、戦闘機アーウィンで空中戦を行うシューティングステージと、生身のフォックスや戦車ランドマスターで地上戦を遂行するFPS（一人称視点シューティング）ステージが混在する形になっている（両方行えるステージもある）。

ほう、FPSを取り入れてまで地上アクションをやりたいのか、とは思うが、そのこと自体を問題にするつもりはない。フォックスたちを使ってどんなゲームを作ろうが、極端な話〝面白けりゃOK〟だろう。また、その試みが空振りに終わったとしても、意味のある挑戦、次につながる失敗であれば救いはある。

しかし本作の場合、STGパートとACG（FPS）パートが有機的に結びついているとは言い難く、両者をただくっつけただけの

妥協の産物という印象がぬぐえない。加えて、それぞれのゲームシステムに難が多すぎて、とてもほめる気にはなれないのだ。

まず、本シリーズの原点であるSTGパート。プレイしてすぐ、スピード感、そう快感のなさに驚いた。それでよく落っこちないなと心配になるほどアーウィンの飛行速度は遅く、見た目は飛んでいるというより紙飛行機が滑空しているのに近い。敵機を打ち落とす感覚もひどく味気なく、大きめの敵機でもプチプチと消滅し、まるでシャボン玉を消していくよう。ダメージを受けたときのエフェクトも控えめにすぎ、気がついたらシールドが減っているといった具合。とにかく展開が単調で盛り上がりに乏しく、STGをプレイしているという気持ちよさがほとんど味わえないのだ。操作性や演出面に関しても、改善の余地はたっぷりあるように思う。

地上戦パートの出来はさらにお粗末。ランドマスターはともかく、白兵戦を強いられるフォックスの操作性が悪すぎ、ストレスがたまること甚だしい。操作感が軽いうえ足下が見にくいものだから、狭い足場を移動するエリアなどは何度も落下するハメになる（その落ち方がまた無抵抗でイライラさせられる）。そして、個人的に一番引っかかったのが、武器切り替えの操作。敵がわらわらと攻めてくる中、数種類の武器から使用するものを選ぶのに、ひとつずつ順番にしか切り替えられないという仕様は、欠陥と言われても仕方がないのでは。そもそもシングルモードにこれほど多くの武器は必要なのか、という疑問はおいておくにしても、せめて武器選択中は敵の動きが止まるようにしてほしかった。また、ミッションの内容も、ターゲットをつぶしていくだけの単純なものが多く、作業色が濃いのもつらい。広いだけでスカスカしたマップ、使い勝手の悪いレーダーも気になった。

ひとつのミッションで白兵戦があり、アーウィンやランドマスターに乗って戦闘もできる〝乗り換えアクション〟が本作のウリになるのだろうが、それを構成する個々の要素（システム）がこの体たらくでは、単純に足し算をしたところでプラスに持っていくのは難しい。

また、「ミッションポイント」を越えると獲得できるエンブレムや、ステージに隠されたスペシャルフラッグ集めなどのやり込み要素も設けられてはいるが、そのご褒美が本編とまるで関係のないナムコの懐かしゲーというのも理解に苦しむ。筆者などは当時遊んだ世代なので懐かしく楽しめたが（『バトルシティー』が特に！）。

作り手のこだわりを見せることも確かに重要だろう。CGキャラのモーションを作り込むのも、音楽をすべてオーケストラでやるのも、バトルモードを充実させるのも、作品の価値を高めるのにつながるのならばどんどんやればいい。しかし、ほかに優先すべきことをなおざりにし、拾い上げるべき声を聞き流して完成させたこだわりは、ユーザーの目には〝自己満足〟にしか映らないことを忘れてはならない。

さて、レア社の手を離れ、ナムコのもとで再スタートを切った『スターフォックス』だが、その前途はなかなか厳しいようだ。筆者の目には、まだ行き先すら定まっていないように見えるのだが――。どこへ飛んでいくのか、次作の到着を待ちたい。



戦闘機アーウィンでの空中戦。まるで「ナウシカ」のメーヴェのような滑空する挙動だ

関連作品

『スターフォックス アドベンチャー』

ジアクションAVG
メ任天堂 機GC
¥7,140円(5%税込) 発02年9月27日

『ドンキーコング64』などでおなじみのレア社が開発した、フォックスが主人公のアクションAVG。「すでにマリオやリンクがいる土俵になぜわざわざフォックスを上げる？」と、発表当時は誰もが思ったはず。ちなみにレア社はこの年、マイクロソフトに買収された。

ゲームソフト批評07

メックアサルト2：ローンウルフ

久々にやってきた直球古洋ゲー　圧倒的スケールを肌で感じろ！

実は相当昔からある『メック』シリーズ最新作。なぜかロボゲーだけは豊富にあるXBOXの中でも、秀でたものを持っている。

text by 原田勝彦

プレイ時間：19時間

歴史の重みに背骨がきしむ

みなさん、歴史あるゲームは好きですか？　俺は大っ嫌いだ!!　いきなりのヘイト宣言で恐縮だが、パート2とか3ならともかくパート10とか20と言われると、どうも尻込みする。背負う歴史の重みが作品の深みにつながるのだとマニアに力説されるほど、自分の心が何万光年も離れていくのを感じてしまう。ボクはここにいちゃいけないんじゃないの？　そんな強迫観念すらわいてくる。

3DロボットACG『メックアサルト』は、とても歴史のあるゲームだ。XBOXではまだ2作しか出ていないが、同じ世界・ガジェットを共有する作品が無数に存在しているのだ。海外パソコンでは『メックウォーリアー』シリーズや『メックコマンダー』シリーズが何作も発売されている。さらに歴史をさかのぼると、90年代前半に登場した業務用大型筐体『バトルテック』に行き着く。ああ……これは当時、渋谷のハイテクテーマパーク「ドクタージーカンス」などに設置されて大いに話題になったのだった。しかし渋谷から遠く500キロも離れたドドドド田舎に住んでいた俺は、どうあがいてもプレイできなかった。ヤなこと思い出したぜ。

話はまだ終わらない。さらに歴史をさかのぼっていくと、テーブルトークRPGの『メックウォーリアー』や、ボードゲーム（ウォーSLG）の『バトルテック』など、アナログゲームの領域にたどり着いてしまう。いやもう、本ッ当ぉーに歴史が長い。『アーマード・コア』や『バーチャロン』の比ではなく、『DQ』や『FF』すら比較対象にならない。同列に並べられるものがあるとすれば、『D&D』くらいだろうか……。

説明がなくてよかった？

それだけの歴史的背景を持つにもかかわらず、この『メックアサルト2』は、プレイヤーに何の説明も与えないのだから恐ろしい。ストーリーモード冒頭で「前作のあらすじ」的なモノローグが挿入されるが、そこから読み取れるのはメカニックがやたら早口でお調子者ということだけ。メックって何？　自分って誰？　そんな疑問を差し挟む余地もなく敵の襲撃を受ける。操作もわからないのにバトルアーマーを着せられ、マップもないのに「敵の侵入を防いで！」「トンネルを破壊して！」と命令され、トンネルってどこのことだと迷っている間にゲームオーバー。なんてこった。

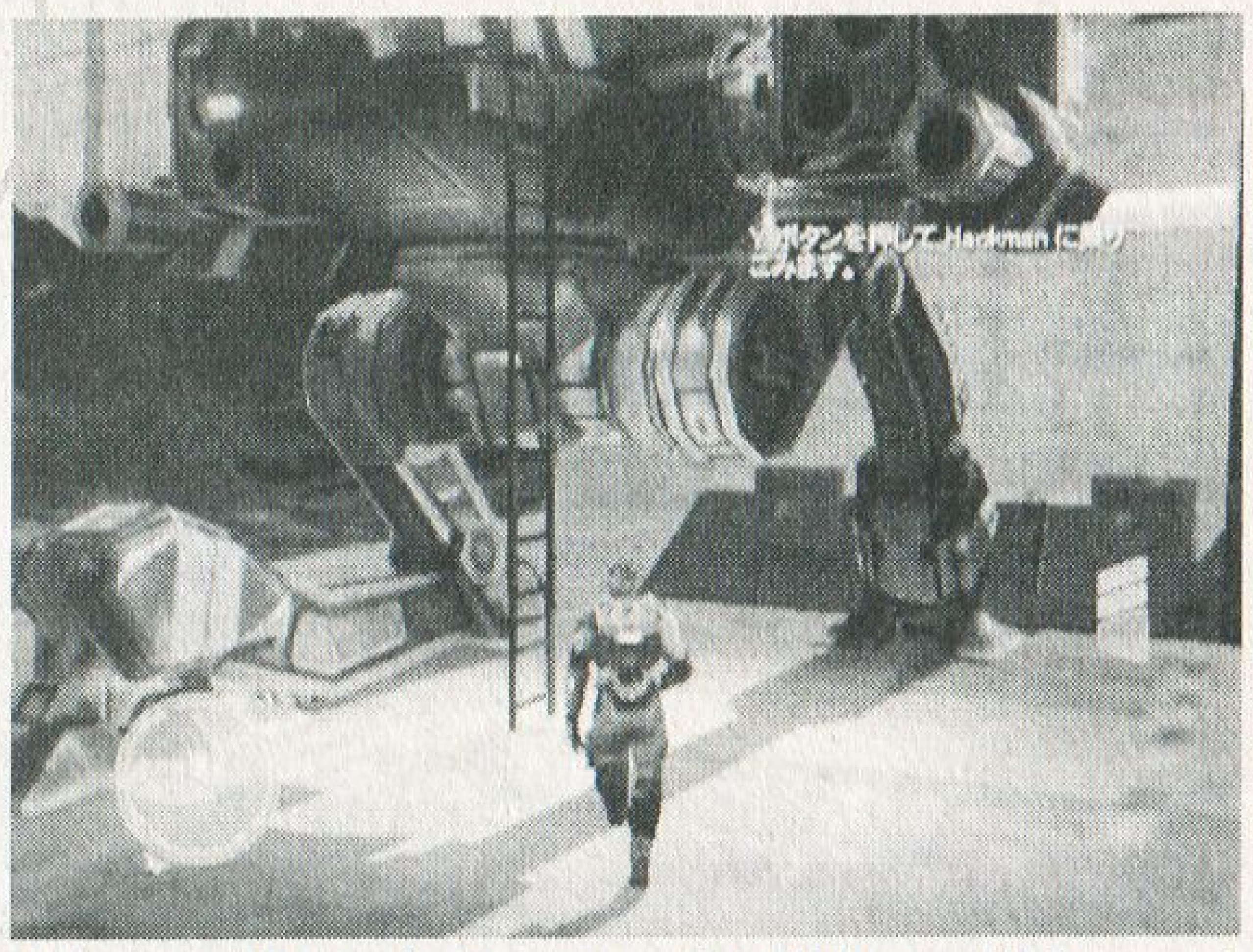
最近の洋ゲーは和ゲーに負けないほど親切丁寧なのですっかり油断していたが、昔の洋ゲーはよち



ジ バトルメカアクション
メ マイクロソフト
機 XBOX
¥ 7,140円（5％税込）
発 05年1月20日

よち歩きの赤ん坊にすぎないプレイヤーを鉄火場に放り込む極悪非道なものばかりだった。本作はそんな時代の生き残りとも言える。難易度そのものは高くないのだが、物語の背景やミッションの目的がわかりにくい。だから結局ワード・オブ・ブレイクって何なんだよぉ！　そしてキャプテン（主人公）って何者なんだよぉ……。

だが、そんな無説明っぷりが逆に功を奏していたのかもしれない。気がつけば俺はメック世界の歴史の重みや、前作とのつながりなどを一切気にしなくなっていた。お前らに説明する気がねえならこっちにも考えがある！　もう俺はくだらないことで思い煩ったりはしない。鏖（みなごろし）だ！　目に映るものみな破壊してやる!!



生身だと貧弱すぎるのでメックに向かって走れ！　メックに乗り込めばそこから世界が変わる

こうなるとがぜん『メックアサルト2』は面白くなってくる。壊してやりたいという衝動に、このゲームはどこまでも応えてくれる。同時期に発売された『メタルウルフカオス』も破壊にこだわったゲームだったが、建造物の破壊にかけては本作のほうが上だ。打撃を加えると外装のコンクリートがへこみ、さらに強力な攻撃を加えると、よくテレビで見る「衝撃映像！高層ビル発破解体の瞬間！」のように豪快に崩れ落ちる。ウフフ。壊しがいがあっていいねぇ。

見下ろしたり見上げたり

しかし、建物の破壊など今どきのロボゲーならやって当たり前。破壊ジャンキーはより強い刺激を求めてやまない。だが爆発のエフェクトを派手にしたり、壊れる建物の部品をち密に作り込んだり、より自然な壊れ方をさせるために物理演算を強化したりしても、やはり限度というものがある。どんなに細かく作り込んでいったからといって、破壊の快感が無限に高まっていくわけではない。

だが『メックアサルト2』はそこまで織り込み済みだ。破壊にさらなるリアリティを与えるための次の一手は、ズバリ「スケール感」だ。巨大ロボットがビルを破壊しているシーンも、神の視点で空から眺めている限りは、オモチャのロボットが模型のビルをペチペチとたたいているのと変わらない。だが、そこに人間の視点が挿入されると迫力が増す。自動車よりも戦車よりも大きなロボットを一度でも下から見上げれば、その強大さは嫌でも理解できる。

小さな人間が大きなロボットを見上げる構図は、『リモートコントロールダンディ』や『鉄人28号』などサンドロットが手がけた一連のロボゲーでも強く意識されていたが、『メックアサルト2』ではロボットの乗り降りをシームレスに行えるため、小さな人間の視点と巨大なロボットの視点が対比されてよりスケール感がアップしている。これは他のロボゲーよりも『塊魂』の感覚に近い。生身やバトルアーマー装着時は敵の小型メックさえものすごく大きなものに思えたのに、大型アサルトメックを奪い取った瞬間に立場が逆転する。どけどけちびっ子メックども！　んあーこのビル邪魔だなー。ちょっくらビームでどかすか。おりゃー。どかーん。

そんなわけで、最終的には『メックアサルト2』を「是」としておきたい。全般的な不親切さや大味さは古洋ゲー的だが、秀でた点はとことん秀でているのもまた古洋ゲー的だ。懐の広いＸＢＯＸユーザーなら保護しておこう。

関連作品

メタルウルフカオス

ジ破壊戦闘アクション
メフロム・ソフトウェア　機XBOX
¥7,140円(5%税込)　発04年12月22日

現時点で最強かもしれないXBOX国産ロボゲー。アメリカ大統領自らパワードスーツを着込んでクーデター軍と戦うというイカす設定がプレイヤーの心をつかむ。『メックアサルト２』と比較すると、日本人とアメリカ人のロボット観がどれだけ異なるかわかる……かもしれない。

キングダムアンダーファイア ～ザ・クルセイダーズ～

日本でのRTS定着を予感させる快作

日本人にはとっつきにくいとされているRTSだが、アクション性を強めることでここまで親しみやすいものになる。

text by 多根清史
プレイ時間：30時間

RTSは本当に「ワールドワイド」なのか

日本人は海外ゲームが嫌い、との定説がどっしりと根を下ろしつつある。『GTA3』がヒットしたあとも、そのほかの成功を収めた「洋ゲー」がどっと日本語化される――といったビッグウェーブは、ついに訪れなかった。

結局、多くの「GTA3もどき」が産み落とされるのみに終わったのは、同作が『シェンムー』や『メタルギアソリッド』などの国産ゲームを洗練したもの、と冷静に観察されたからではなかろうか。日本と海外との「障壁」が崩れた証しにはなりえなかったのだ。

だから、PS2用にローカライズする海外作品を選ぶ際は「国内で人気のあるジャンル」、たとえばRPGなどに落ち着きやすい。すでに「海外生まれ」だけでも〝リスク〟なのに、二重に危険を冒すわけにはいかないのだろう。

そんな中、この『キングダムアンダーファイア～ザ・クルセイダーズ～』(以下『KUF』)が日本で発売された。そのジャンルは、日本で根付かないジャンルの横綱級、と言えるRTS(リアルタイムシミュレーション)だ。もっとも、XBOXは国内で「伸び悩み」の言葉さえ生ぬるい苦難の歳月を経て、ユーザーを〝逆淘汰〟し、いまや海外ゲーム専用マシンの座を確立(?)している。そんなわけで、洋ゲーらしい洋ゲーが出ることに、さほど驚きはない。

しかし、本作はさらなるどんでん返しを用意していた。ゲームを別のゲームにたとえる反則を許してもらうなら、RTSなのに『真・三國無双』っぽい外見なのだ。ドリームキャスト用の『ハンドレッドソード』もRTSとして見かけは近かったが、こちらはアクション性が強い分、がぜん「無双寄り」だ。

こうしたゲームデザインが、日本市場を意識してのことかどうか、いきさつは知らない。しかし、『スタークラフト』や『ウォークラフトⅢ』などのRTSよりも、日本人の感性に訴えかけやすいと思える。実際、大手ショップの店頭でも、本作のデモを前に足を止める人も少なくなかった。

どうして日本でRTSは人気が出なかったのか。大げさな言い方だが、この問いは「なぜワールドワイドのヒット商品が日本で売れないのか」との疑問、ひいては「日本とは世界の片田舎である」＝日本特異論にもつながる。

しかし、売れたモン勝ちとは結果論にすぎない。「世界標準」には、「ワールドワイドという名の田舎」をしぶしぶ受け入れている側面もある。『シムシティ』や『ポピュラス』は、いかにも南蛮渡来のような感じだったが、日本でも爆発



ジ リアルタイムウォーバトル
メ ジャレコ
機 XBOX
¥ 7,140円(5%税込)
発 05年1月27日

的にヒットした。従来のRTSには、それら先駆者ほどの普遍性が欠けてるのではないか。

RTS大国の米韓と、日本との差は「軍隊と社会との距離」ではないかとにらんでいるが、まだ推測の域を出ないし、断定は避けたい。いずれにしろ、国内ユーザーの琴線に触れる一手が足りなかった。本作は、それを「視点」と「アクション」の2つにより埋めているのだ。

日本とRTSを結ぶ架け橋

RTSは日本では売れたためしがないと言ったが、ひとつだけ例外がある。それは任天堂の『ピクミン』だ。「指揮官」のオリマーから発せられる笛の音（コマンド）に従う100匹ものピクミン（ユニット）たちが、敵やモノに群がって目的を遂行する。

その大枠はRTSそのものだったが、「主人公」を設定した。つまり、感情移入するよりどころを置くことで、なじみ深いアクションゲームに歩み寄った反面、RTSが持つ「群集劇」のダイナミズムから遠ざかった感があった。

『KUF』に戻ると、これは「群集劇」という点では直球勝負だ。人間族と魔族、それぞれ初心者用と上級者用の2人ずつ、計4人からプレイヤーキャラを選べるが、部下として数人の指揮官＝部隊も率いる。同時に複数のユニットを切り替えて操る、RTS本来の姿に忠実だ。

ところが、画面の印象は大きく異なる。上空からの俯瞰ではなく、主人公の後方から見た三人称視点だ。操作はユニットを「移動」させ、敵と接触すると「戦闘」に移行する。2つは「タクティカルモード」と「アクションモード」という異質なものだ。だが、両者は切れ目なくつながるので、一見すると後者、つまり『真・三國無双』を単純にしたアクションゲームと思えてしまう。

これらは、かなり操作性を損ねている。三人称視点ではごく限られた狭い範囲しか見わたせず、3D空間でのカーソルによる位置指定もやりにくい。プレイ中は、右トリガーを引くと表示される「ミニマップ」を開きっぱなしで行動の指示を行うので、実際はこの小さな画面がメインと言っていい。

RTSを戦略ゲームと見るなら、明らかに退化だ。しかし、犠牲と引き換えに得られたものは大きい。まず、「視点」を指揮官のそれに据えることで、「いま、そこにいる」臨場感が持てる。兵士達とくつわを並べる肌感覚は、「近い過去」の和製ゲームを飛び越し、はるか以前の『三国志』や『太閤記』などの「古い記憶」も呼び覚ます。新しいのに、懐かしいのだ。

さらに「アクションモード」は、戦場の空気をもたらす一陣の風だ。大局的にコマを動かしてもぎ取る勝利は、どこかよそよそしい。剣を交える戦働きこそ、「自分の手柄」という実感をもたらし、心理的な距離をぐっと縮めるのだ。

そして、アクションの比重が実はそれほど高くないのも、またいい。10倍の敵軍勢に挑みかかるのは無謀で、斥候を送りこんで森の中に誘いこみ、火攻めにして消耗させるといった「戦略」に立ち返らざるをえない。知的な面白さを押しつけず、〝気づかせる〟わけだ。

日本とRTSを結ぶ架け橋として、本作は素晴らしい出来だ。ただ、1ステージにかかる時間の長さを調整するのが、今後の課題か。



見た目はまんま『～無双』的だが、兵種による相性などのSLG性は厳然として存在する

関連作品

真・三國無双

ジアクション
メコーエー 機PS2
¥7,140円(5%税込) 発00年8月3日

三国志の武将を操って大軍を向こうに回し、八面六臂の超人的な活躍をする3Dアクションゲーム。三国志の持つファンタジー的な魅力を最大限に引き出した傑作だ。歴史SLGの老舗・コーエーらしく部下を率いて育てられるあたりに、若干RTS色がうかがえる。

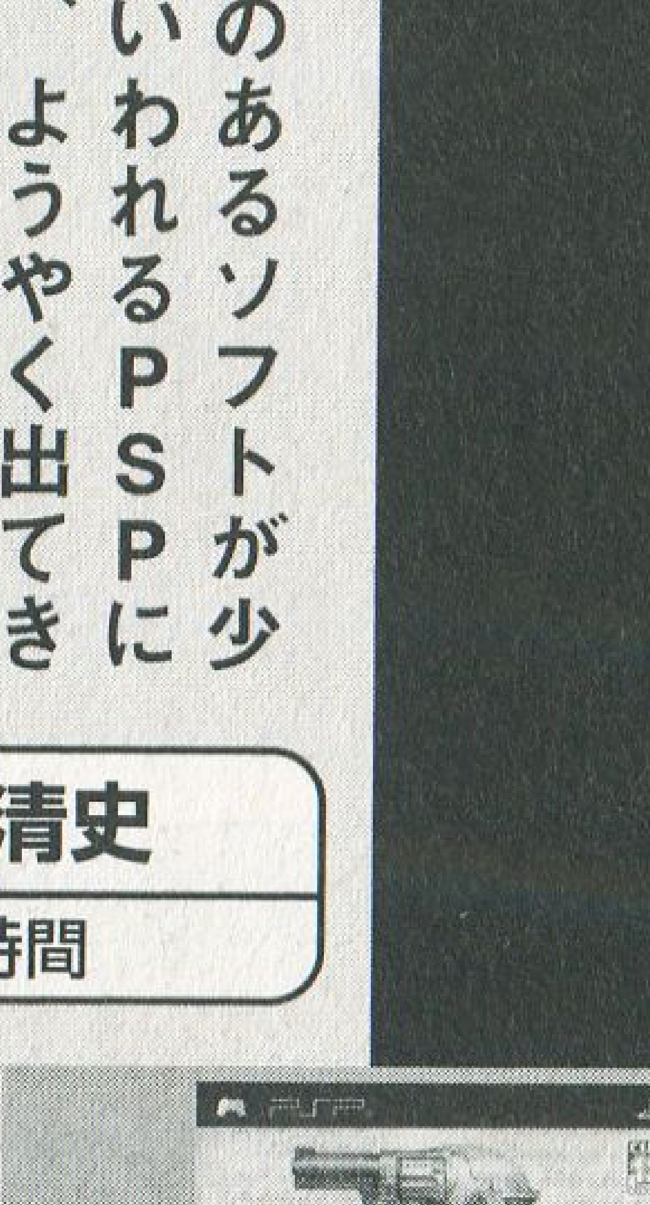
煉獄

死と無限大を持ち運べるPSPならではの快作

独自性のあるソフトが少ないといわれるPSPにおいて、ようやく出てきた意欲作。ストイックな作りこみは見事。

text by 多根清史

プレイ時間：25時間



ジ SFアクションRPG
メ ハドソン
機 PSP
¥ 5,040円（5％税込）
発 05年1月27日

「遠く」へ連れ去るソフト

どこまでも、ずっとずっと遠くへ行きたい。そんなことをモチーフにした歌謡曲は星の数ほど作られてきたが、テレビゲームを遊ぶ人たちも「遠くへのあこがれ」を胸に温め続けたのではなかろうか。

ひとつは、ゲームオーバーという「デジタル的な死」。人生は一回きりの残機1だが、ゲームは自分の分身の死、しかも無数の死を痛みなしに経験させてくれる。現実が越えられない壁を越えた「遠く」が垣間見られるのだ。

もうひとつは、「死」とは正反対にある「無限大の成長」だ。たとえ輝くばかりの才能に恵まれて体を鍛えても、ダンプカーの突進にはかなわない。RPGなら、時間をかければ星をも滅ぼすモンスターに勝てる。また、初期のゲームも終わりなくループし、「無限大」に連れ去られる恍惚があった。

この『煉獄』は、そんな「死と無限大」とを持ち運べるソフトだ。8つの階層に分かれた「煉獄」の中で、アンドロイドの「A.D.A.M」がライバルたちと戦い抜いて、最上階を目指す。己を磨き、強くなる。物語のあらましは、それだけだ。各階層をクリアして次のフロアへと向かう方式は、古くはUNIXの『ローグ』、最近では『トルネコの大冒険』が記憶に新しく、理解する敷居は高くない。それらの思考色が強いものと違い、三人称視点のアクションゲームなので、かえってわかりやすいぐらいだ。

だが、スタートした直後が、心をへし折るほど異常に難しい。

ゲームバランスうんぬんというより、「煉獄」＝「蹴落とす」のテーマに沿った難しさだろう。成長のためには、敵から「武装カプセル」を奪い取らねばならない。目ざめたばかりでは、弱いのは当然だ。救済措置があれば、すでに「煉獄」ではない。

主人公の成長は、「武装カプセル」を頭部、左右の腕、胸、脚部に埋め込むことで起こる。「武器を持つ」のではなく、体が武器そのものに化けるため、「頭がい骨からにょきりと生えた拳銃」などのビジュアルがすさまじい。『ウィザードリィ』で有名な、末弥純のデザインがさえ渡っている。

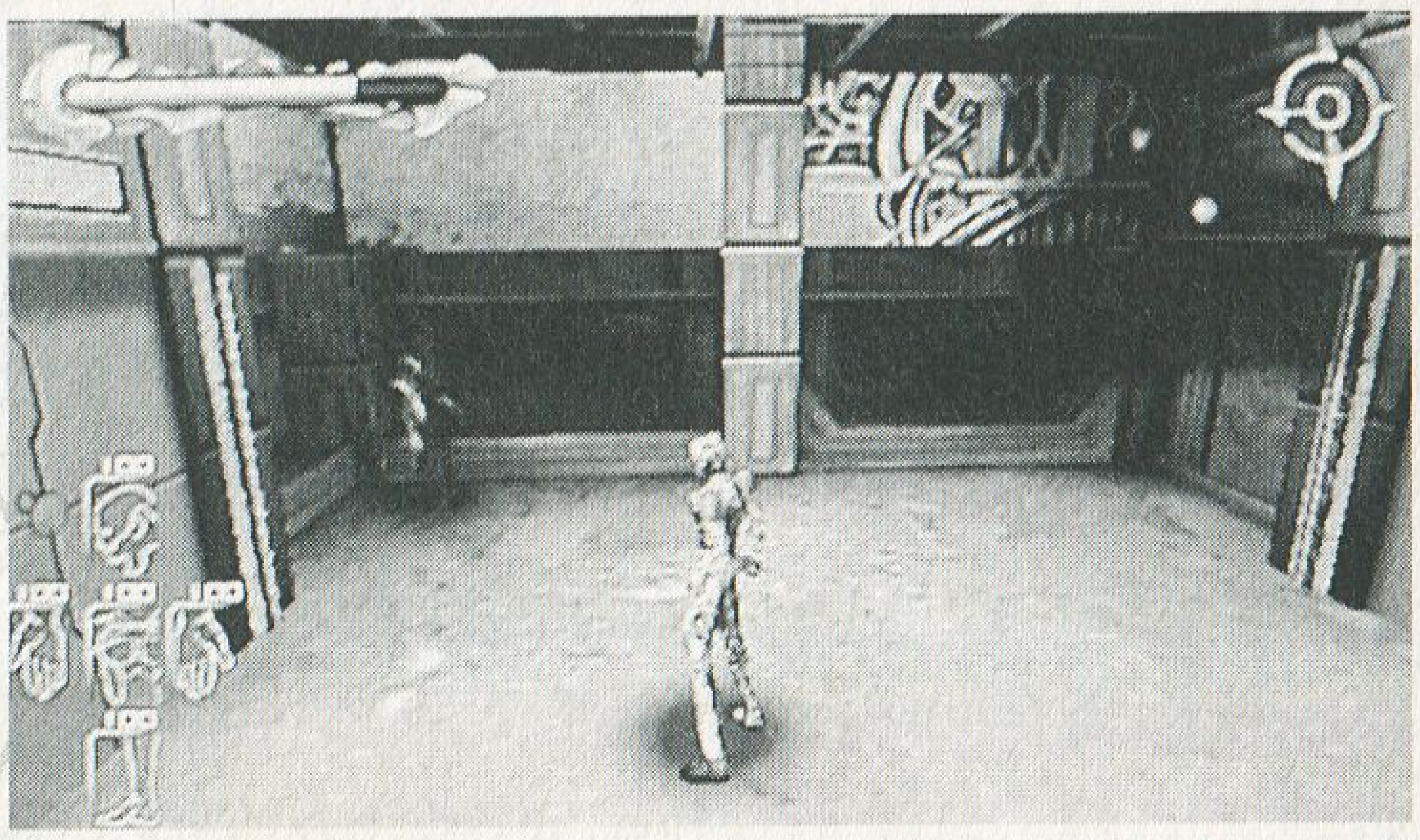
初期の装備は素手のパンチ（装備じゃない）という哀しさだが、武装が集まり出すと、パワーアップの選択肢が決めるのに困るほど爆発的に増える。武器だけでも、近接（斬撃）と衝撃（打撃）、粒子（中範囲の制圧用）、実弾、そして熱上昇の5種類。そのうえ、回復やジャミング（電波妨害）などの補助タイプも加わる。

さらに、重複したり余った武装は「エリクシルスキン」に還元して、ステータスを上げ、武装を付ける

「スロット」を増やすカスタマイズに役立てられる。この点は致命的に大事なのだが、マニュアルでは確認しにくいので注意が必要だ。
　目的は単純だが、すべきことは非常に多い。やり込み性を追求して、より「遠く」を目指しているのだ。不甲斐ない

PSPならではのやり込み性の高さ

　戦いこそ唯一の言葉、魂の貨幣といったぐあいに、主人公は息つく暇もなくバトルに駆り立てられる。操作できないムービーも最小限に抑えられ、時間がたつと倒した敵も復活するので、この途切れない緊張感も「煉獄」の〝空気〟として確信的に仕組まれたものだろう。
　1人プレイの「シナリオモード」は、各階で細かく区切られた部屋に配置された敵をすべて倒し、最後にボスを撃破すると次の階へと上がれる。
　こう書くと単調そうな展開だが、ひとつひとつの戦いの密度が半端ではなく濃い。敵も自分と同じく人間型のアンドロイドで、互いに「ロックオン」する一対一の戦闘が基本だ。中距離なら連続して当てやすいマシンガン、間合いが遠ければミサイル、近づけば刀やハンマーなどの打撃を叩きこむ。
　が、ガンシューティングにありがちな〝撃ちっぱなし〟状態になる余裕はない。敵は数が少ない代わりに戦闘力が非常に高く、主人公を瞬殺できるほど強い個体もいる。1体として「ザコ」は存在しない、オール真剣勝負を迫られるのだ。
　じゃあ、よりパワフルな武器を装備していけば楽勝かというと、「オーバーヒート」がある。武器を撃ちまくっていると熱を持ちすぎ、一時的に使用不能になる。強い武装ほど、このオーバーヒートが起きやすい。
　だから、スキのない小火器でけん制し、追いこんだところに必殺の一撃を放つ、といった連携を計算に入れないといけない。また、武器の組み合わせによっては、連続して当てられるコンボも可能。この武装のセットアップが全身で5ヵ所もあり、大作RPGをもはるかに凌ぐカスタマイズ性の高さだ。
　一発食らえば体力の2／3を持っていかれるキャノンを横っ飛びにかわし、懐に飛びこんで日本刀に似た「サムライドライブ」を一閃。もうマンガの「トライガン」か映画「リベリオン」もかくやの駆け引きだ。
　さらに、これが一対多数（もちろん敵が〝多〟だ）になれば、いっそう頭脳戦の様相を呈する。視界を遮る壁、アイテムの入ったコンテナさえも利用し尽くさねばならない。『煉獄』の最大の面白さは、戦闘力が高いだけのボスより、この乱戦にあると言っても過言ではないのだ。
　よく「PSPならではのソフトが少ない」と嘆かれるが、本作はPS2では実現不能な企画ではないか、と思う。据え置きハードは「よそがやってるから」という足し算の論理が働く。が、〝横〟の広がりは散漫に流れ、どの要素を取っても掘り下げ不足に陥りやすい。
　しかし、携帯ゲーム機であるPSPは、要するに「GBAのROMカートリッジ」が比較の対象だ。だから、物語などの余剰を切り捨て、〝縦〟の深さを追い求め、極められたのだ。筆者も「遠く」に連れ去られ、危うく帰って来られないところだった。


どの敵にも気が抜けない緊張感。序盤でも容赦のない難しさだ。ただ、本作のテーマを思うとそれもうなずける

関連作品
トルネコの大冒険
ジRPG
メチュンソフト　機SFC
¥10,080円（5％税込）　発93年9月19日

『Rogue』ないし『ネットハック』を骨子として、ドラクエ風味でアレンジしたターン制RPG。潜るたびに変化するダンジョンや、無限に近い組合せのアイテム合成など、「1000回遊べる」のアピールは伊達じゃない。『風来のシレン』をはじめ、派生作品も多数。

スター・ウォーズ リパブリックコマンド

今度のSWも目線は〝一般兵士の高さ〟に 再びのトルーパーは、2度おいしかったのか?

超メジャーSFの世界で、あえて一般兵士の目線に立つ「〜バトルフロント」路線を継ぐ本作。今回導入された切り口とは?

text by AZ1号

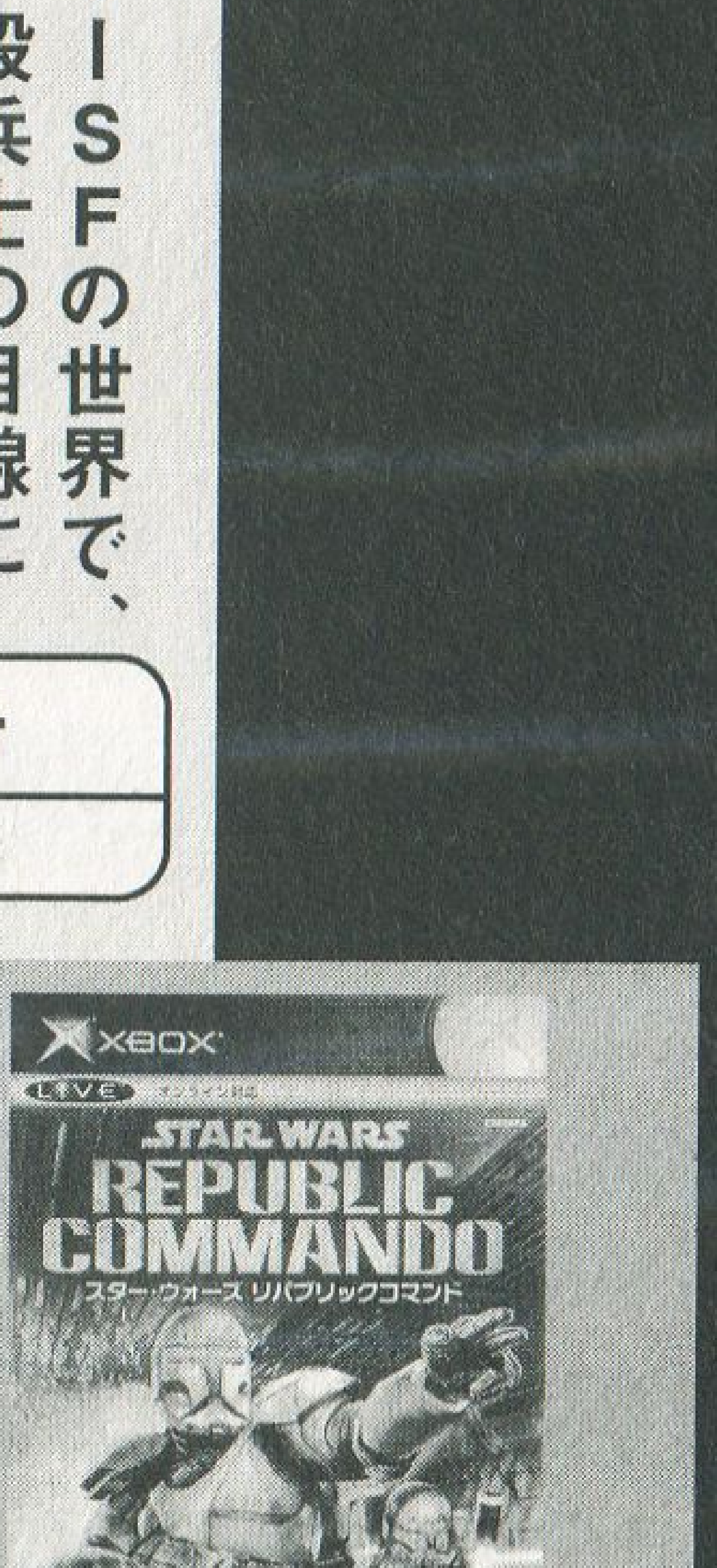
プレイ時間：21時間

無機的な白い装甲服に身を包み、「スター・ウォーズ」(以下「SW」)世界の戦場を駆け回るトルーパーは、スペースオペラ不朽の名作である「SW」シリーズに登場するキャラクターの中でも通好みの存在だ。各種フィギュアなども発売され、その独特のフォルムからファンも少なくないが、アナキンやオビ・ワンといったヒーロー＝ジェダイに比べれば、しょせんは地味な〝脇役〟。戦闘シーンには大量に登場するものの、その存在感には「ひと山いくら」の悲哀すら漂う。しかし、「そこがいいんじゃないですか!」という声も根強いらしく、彼らの活躍にスポットを当てたFPS戦闘ゲーム『スター・ウォーズ バトルフロント』(以下『BF』)が04年秋に登場している。今回取り上げる『スター・ウォーズ リパブリックコマンド』(以下『RC』)は、この『BF』路線をさらに追究し、より純度を高めたような一本だ。〝SW世界における脇役＝トルーパーたちの活躍を戦術レベルで描く〟というテーマに、今回の『RC』は、いかなる手法で挑んだのか?

『BF』同様のコンセプトに迫る〝もうひとつの切り口〟

先ほど述べたとおり、『BF』と『RC』という2作品には、共通点が多い。まず第一に、双方ともに1人称視点のシューティング……いわゆるFPSジャンルに属している点が挙げられるが、何よりも〝ジェダイをはじめとするSW世界のヒーロー〟ではなく、あえて〝ヤラレ役〟である無名の一般兵士にスポットを当てる手法が共通している。オンラインを活用したマルチプレイ対応となっている点も、また同じだ。こう書くと、『BF』と『RC』という2作品は、ほとんど同じ仕上がりになりそうなものだが、意外なことに両者の印象は、大きく異なっている。

この違いは、テーマ的にはほぼ同一の枠組みの下、両作品の作り手が、それぞれ異なる要素にスポットを当てたため生まれている。大規模な軍勢同士の激突に焦点を当て、いわば〝鳥の視点〟に立って作られた作品が『BF』だとしたら、今回の『RC』という作品は〝虫の視点〟に立って作られている……。このように理解するとわかりやすい。思い返せば、『BF』という作品は、兵士一人ひとりの戦闘を描きつつ、あくまで大局的な戦況の流れを重視して作られていた。戦場で百人以上の兵士が入り乱れて戦い、プレイヤーの操作するキャラが死亡しても、すぐに復活可能……。『BF』のこうしたシステムは、いい意味で〝戦争ゴッコ〟に近い軽快なノリを実現していた反面、個々の兵士が完全にひとつのコマと化してしまい、無名性の海に飲み込まれていた印



ジ ファーストパーソンシューター
メ エレクトロニック・アーツ
機 XBOX
¥ 7,140円(5%税込)
発 05年2月17日

象があったのも事実だ。ところが、今回の『RC』においては、状況が大きく異なる。本作に登場するのは、4人のクローン・トルーパーで構成される特殊部隊＝デルタ小隊のみ。一部に、周囲で戦う味方兵士の姿が描かれるものの、基本的には4人のトルーパーの活躍だけでゲームが完結する仕組みだ。このような設定上、分隊長であるプレイヤーは、部下である3人の兵士と密接なつながりを持つこととなる。言ってみれば、『BF』において「みな同じ白い装甲服を着た誰かさん」にすぎなかったトルーパーが、今回の『RC』では、顔と名前を持った「戦友」としてライトアップされるわけだ。実際、4人の兵士で構成されたデルタ小隊の行動〝だけ〟を詳細に描く手法により、今回の『RC』における戦闘は、『BF』のそれとは比較にならないほど緻密なものとなっている。それぞれ「狙撃」「爆破」といった得意分野をもつ3人の部下に、局面に応じた適切な指示を与えれば、彼らは実に見事なチームプレイを見せてくれるのだ。ボタン操作ひとつで小隊メンバーに指示を与えることのできる本作独自の〝スクワッド・マニューバー〟システムも、シンプルながらよく練り込まれたもの。戦場で、局面ごとに瞬時の判断を求められる指揮官の働きとスリルを上手に表現している点には感心させられる。



出撃前のガンシップ内で拳を突き合わせる兵士たち。まんま、ノリは“海兵隊”なのであります、サー!!

　また、戦場で行動をともにする過程で各兵士の個性をさりげなく表現し、ある種の仲間意識を植えつけることにより、ゲーム終盤の一幕（詳細は伏せるが、兵士が〝使い捨てのコマ〟に過ぎないことを実感させてくれるシーン）が引き立ってくる点も見逃せない。このように、『BF』とはまったく異なる〝ミクロな視点〟に立つことで、4人の兵士の物語を描く……という本作の試みは、総じて成功を収めたと言ってよさそうだ。

移植洋ゲーの宿命か？ 細部に目立つ不親切さ

　しかしながら、細かく見ていくと、本作『RC』にさまざまなアラが見えてくるのも一面の事実。特に気になるのが、洋ゲーの移植に伴う悪しきポイントか、至る所に不親切な点が目立つこと。象徴的な例が、ゲーム中に登場するデトネーター（いわゆる手榴弾）だ。本作には全部で4種類のデトネーターが登場するが、画面上にアイコン表示されるこれらのデトネーター、マニュアルを見ても、各アイコンがどのデトネーターに対応しているのか、まったく記載されていなかったりする。「実際に使ってみて、初めて各デトネーターの効果を知る」という状態は、いかがなものか……。また、シングルプレイ時のステージ3「キャッシーク」の難易度はかなりのものだが、その難易度の高さは「敵との交戦にてこずる」というより、主に「ステージ途中で、どこに向かえばいいのかわからなくなる」という部分から来ている。これもまた、ゲーム中における情報表示の不親切さが主な原因だ。こうした部分は、ゲームの本質とは関係ない、最後の微調整から来るものだけに、余計に残念に思えてならないのだが……。

　いずれにせよ、今回の『RC』という作品が、半年前にリリースされた『BF』とほぼ同テーマを取り上げながら、見事な別アプローチを見せてくれているのは事実。その手腕を確かめてみる価値は、ある。

関連作品

スター・ウォーズ バトルフロント

ジ サードパーソンシューティング
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2/XBOX　発 04年10月7日

「クローン戦争」と「銀河内乱」を舞台に、百人を超える兵士が入り乱れる戦場を描くFPS。プレイヤーは共和国軍や帝国軍など4つの軍勢を選択可能だが、いずれを選んでも“一般兵士”というシブイ役どころを与えられる。『RC』と異なり、戦争ゴッコ的“陣取り合戦”を手軽に楽しめる大味さが魅力。

アナザーコード

少女が見せる輝きは作品のもうひとつのコード

シナリオ担当はリバーヒルソフトの推理AVG『殺人倶楽部』の鈴木理香氏、イラストは金崎泰輔氏。制作はCINGだ。

text by 卯月鮎

プレイ時間：12時間

『アナザーコード』につけられた公式キャッチコピーは〝さわれる推理小説〟。これは誤解を生む、そう思った。TVCMでも、ユースケ・サンタマリア氏がいかにも名探偵風の見かけで「そうか！」と叫び、任天堂の「Touch! DS」のサイトでは、ミステリー作家の有栖川有栖氏が『アナザーコード』を語る。やはり購入した多くの人が〝推理小説〟という予断を持って本作を手にしたことだろう。

推理を必要とするゲームというと、『かまいたちの夜』や『クロス探偵物語』、最近では『逆転裁判』などが浮かぶ。どれも事件の背景や殺人に使われたトリックをきちんと推察して論理的に把握しないとクリアできない作りだ。しかし本作は、そうした意味での〝推理小説〟ではなかった。強いて言えば、〝さわれるミステリアスなアドベンチャー〟が適切か。

そもそもTV、雑誌を問わず、何のために大金を払って広告を出すのかといえば、「1本でもその商品を多く売るため」にほかならない。「ファンに正しくゲーム内容を伝えるため」と考えるのはお人好しすぎる。「あくまで〝推理小説〟はセールストークだ」と言われてしまえばそれまでだ。

しかし、そうして積み上げた本数は、目先の数字でしかない。これほどネットが発達し、感想を瞬時に共有できる社会では、当然しっぺ返しを食う。追求すべきは売上ではなく、手にしたユーザーの満足度ではないか。そこが高ければ口コミでも広がるうえ、続編にもつながる。作品にとっても、ある程度時間はかかるが、最終的に多くの人に愛されることになり幸せだ。まずは興味のない人間を振り向かせる魔法より、欲しい人の手にきちんと届けることに力を入れてほしい。そのために求められるのは、売る側の事前の誠実な情報公開だろう。そういう点で、『アナザーコード』は作品の内容うんぬんよりも、最初からボタンの掛け違えがあったのが残念だ。

ついでに言うなら、プレイ時間もそうだ。本作は1周約5時間と、既存のAVGに比べると短い。それを知らないで買えば、ボリューム不足だと怒る人も出るだろう。ならば、クリア時間の目安をパッケージに明記してはどうか。「最短クリア：○時間、完全クリア：○時間」のように。TVゲームが進化する過程では、ボリュームが増えることが善とされた。しかし、今はそうではない。「DSを持たされてクリアまで100時間」なら、「買わない」という大人も多いだろう。5時間でクリアまでたどり着けるというコンパクトさは、それこそ誠実な売り文句になる。少なくとも、個人的にはDSというハードの意味を考えたとき、こ



ジ アドベンチャー
メ 任天堂
機 DS
¥ 4,800円(5%税込)
発 05年2月24日

の5時間はちょうどいいサイズであるように思えた。

少女を迎える館は一体何の象徴か

さて、作品論から外れてしまったが、本題に入ろう。本作は、謎めいた館を探索するAVGだ。コマンド選択式ではなく、ポインタで画面をクリックするタイプで、インターフェイスがタッチパネルであるのが特徴。DSの機能を生かして仕掛けを解き、カギを手に入れたり、隠し部屋への道を開いたりする。イメージとしては『バイオハザード』のAVG部分と思ってもらってもいいだろう。



事件というより少女の成長に重点を置いた描き方。大人になるとはどういうことか。世界の雰囲気はいい

——14歳の誕生日を目前に控えた少女・アシュレイのもとに送られてきた小包。その中には、死んだと思っていた父からの「ブラッド・エドワード島で待っている」というカードと、携帯端末「DAS」が入っていた。メッセージに従って、島へやってきたアシュレイ。この島には、かつて資産家の一族が住んでいた謎に満ちた館が残されていた。そこで失われた記憶を探す少年の幽霊・ディーと出会ったアシュレイは、2人で館を探索することに……。

本作で特筆すべきは、謎解きより何より、その世界の雰囲気だ。昔から名作AVGと呼ばれる作品には、独特の空気が感じられた。『うしろに立つ少女』のじっとりした重たい空気。『神宮寺』のほこりっぽさとタバコが混ざった都会の空気。そして本作は、重厚で落ち着きながらも、不思議と透明感がある空気。これは、イラストの個性や主人公の性格からもにじんだものだろう。シナリオは、読者に想像の余地を残した、抑えたトーンで行間を読ませるスタイル。テーマの方向性は、冒険を通じて少女が成長する、伝統的なアメリカの児童小説を連想させる。作り手の頭には、推理小説よりも主人公のアシュレイをメインとした成長物語があったように思う。アシュレイは不安を感じながらも勇気を持って、真実を見つめていく。少年ディーとの出会いもあり、館という異世界へ入る前と後では、彼女に大きな変化が起きたことがわかるだろう（この部分をもっと描き込んでもよかったと思う。というより、想像だが、もともとはアシュレイの過去に関して何か深い設定があったような気がする）。

要するに『アナザーコード』は、世界に重点を置いた作品と言えよう。そのため、謎解きはあえて数を減らしたという印象だ。やたらと銅像を押したり、屋敷が動いたり、といった大げさな謎解きでは、気持ちは作品内から離れてしまう。DSならではの驚くような仕掛けを用意しつつ、「謎解きドリル」にならないようにギリギリに抑える。特殊な機能やタッチパネルだけが主役ではない。これはDSというハードにとって大きな意味を持つ。どのゲームも「さわる！」の目新しさだけでは、次第に飽きてほこりをかぶる。アナログスティックと同じく、「タッチ」も結局は入力手段なのだ。だから、タッチのほうはアクセントに回し、DSを表現メディアとして使おうとした『アナザーコード』は、今後DSが長らく定着するための鍵を握る。理想は、ハードのありがたみを知らしめるためのソフトではなく、ソフト自体が主役になれるハード、ではないか。〝さわれる〟や〝推理小説〟とは違う、もうひとつのカギが、『アナザーコード』から見つかるはずだ。

関連作品

千と千尋の神隠し

ジャンル：アニメ映画
公開：2001年

強い関連というわけではないが、扱っているテーマは『アナザーコード』と似ていると第一印象で感じた。千尋＝アシュレイ、ハク＝過去を失ったディー。館という異世界での経験を通し、少女が大人への一歩を踏み出す……。少々無理があるか？

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

適度なボリュームと潜在的なやり込み要素が心地よい快作

版権モノの作品を完全に排除し、制作された前作。そのコンセプトを引き継いだ本作は、ユーザーにどう受け入れられたのか？

text by 飴尾拓朗

プレイ時間：70時間



ジシミュレーションロープレ
メバンプレスト
機GBA
¥6,090円（5%税込）
発05年2月3日

版権モノ排除の試みやいかに？

『スーパーロボット大戦』（以下『スパロボ』）といえば、メーカーの壁を超越した複数のアニメ作品が繰り広げる「夢のタッグ」こそが最大のセールスポイントだった。GBでの発売から十数年が経過し、毎年新しいタイトルが登場する中でマイナーな作品の登場やゲームシステムの細かいリファインを含めて、現在では『ドラクエ』や『FF』などと並ぶドル箱作品として順調にヒットを飛ばしている。それとともに、シリーズを重ねるごとに「あの作品がついに！」だの「もうUCガンダムは飽きた」だのと勝手放題言うのが（一般的な）楽しみのひとつだったに違いない。それでいて、各プラットフォームごとに特色を設ける（かつ、目玉となる作品を登場させる）ことで、発売を待ちわびたユーザーの妄想をかきたて、一刻も早く遊びたい意欲をそそってきた。そして必然的に、各作品で主人公専用の機体として新しく登場するオリジナル機体は、シリーズを重ねるたびに増え続けることになる。

その後、シリーズの大前提だったはずの「版権が絡んだアニメ作品」を一切排除したうえで、オリジナル機体のみにクローズアップした前作『ORIGINAL GENERATION』（以下『OG』）が発表されたとき、ユーザーたちはどよめいた。『OG』は、うがった見方をすると、制作者の「オリジナル機体だけが活躍するスパロボがあってもいいじゃねェか」という声だけで制作された作品と推測されるが、発売直後のユーザーによる反応は賛否両論にハッキリと分かれた。版権モノにしかこだわっていないユーザーからはソッポを向かれ、かたや『スパロボ』のゲームシステムとオリジナル機体に対する期待と妄想を抱えたユーザー、ならびに普段本シリーズをプレイしないユーザーからは絶賛されることになる。その後数年の時を経て、続編である本作がリリースされた。

本作は、版権作品の設定とオリジナルの設定とをリンクすることで成立していたストーリーからさらに一歩踏み出し、GBA版『A』のストーリーを基幹として、これまで発売された過去のシリーズを補完する形で物語が展開されていく。プラットフォームをGBAにすることで制作コストとの兼ね合いと市場ニーズの問題を一気に解決し、前作発売後のユーザーの反応から「市場的にイケる！」と踏んでの制作だったのだろう。

登場人物の半数以上が、各シリーズで主役を張ってきた（同じようなパーソナリティの）キャラクターばかりでありながら、各キャラに意図的な差別化を図り、それでいてプレイヤーの分身たるキャ

ラクターを介在させない。それは決して、プレイヤーがハマる要素でもあった「プレイヤーキャラクターの存在」を許さないのではなく、登場人物の誰もが「主人公になりうる」ことを誇示していることにほかならない。ストーリーの流れで発生する強制出撃や、ルート分岐によって「戦線に投入できる機体を制限する」ことにより、それまでノーチェックだったキャラクターとプレイヤーとの接点を発生させる。そして、各キャラクターに用意された個性的な機体と「カッコイイ演出」を契機に、思い入れのあるキャラクターだけでなく、本作をプレイするまで見向きもしなかったキャラクターに（プレイヤーの意思で）リンクさせる手腕は大したモノだ。



これでもか！　と言わんばかりにボリボリ動く戦闘シーンもしっかりと見ておきたい

GBAだからこそ実現可能だった

『スパロボ』において、ユーザーインターフェイスに対する気遣いは、シリーズを重ねるごとに試行錯誤を繰り返しながら進化していく。とりわけ、GBAで発売されたタイトルにおいてはシリーズ大ブレイクのきっかけとなったSFC版の持つ手軽さ、携帯ハードだからこそ実現できる「手のひらでいじりながらじっくり考え込む」フィーチャーを実現している。そして、本作においては熟練度システムの導入で難易度が調整されることにより、スパロボ初心者から猛者まで、皆がしっかりと「何度でも楽しめる作品」としての絶妙なチューニングがされているように感じた。

オリジナル機体に対する人気もさることながら、人気アニメ作品に一切頼らないとなると、他のシリーズと比べて必然的にゲームとして高い完成度を要求される。本作をSLGとして楽しむための要素として、各ステージ中で特定の条件を成立させることで獲得できる「熟練度」と、ゲーム難易度の上下および隠しステージの出現条件をリンクさせている。そこに、機体のバージョンアップや特殊武器の取得をはじめとした、従来のシリーズが持つハマリ要素のひとつだった「ご褒美フラグ」を複合させることにより、やる気をさらに奮い立たせられる。熟練度を取りにいくか追加機体（武器）を獲得するかで真剣に悩むプレイヤーも多いだろう。このファクターこそが、「プレイヤーの達成感」という名のツボを巧妙にくすぐり、新しい作品が発売されるたびに睡眠を忘れて猿のようにプレイする意欲をかき立てられる。シリーズを重ねるたびに同じように繰り返されるコト……わかっちゃいるンだが！　常に最新作を追い続けて、新作が発売されるたびに仕事での移動中、布団の中、待ち合わせの時間つぶし、電車での移動中に周囲を気にせずニヤける同志の存在……制作者の思惑とゲームそのものに見事ハマりつつ、途中で投げ出すことなく自発的に何周もプレイする原動力として、日常生活を営むプレイヤー自身の時間を容赦なく奪っていく。

シリーズ初期タイトルからGBA版『A』までを幅広くフォローしながら、存在するあらゆる複線を「次回作への布石」として残しておき、プレイヤーに「早く続きが見たいッ！」と思わせる絶妙な焦らし具合。昨年より、仕事絡みでプレイする頻度が高くなった本シリーズだが、その仕事が終わった今でもあえて声に出して言いたい。「仕事抜きでもう一度プレイしたい」と。

関連作品

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION

ジシミュレーションロープレ
メバンプレスト　機GBA
¥6,090円（5％税込）　発02年11月22日

最大のセールスポイント「版権モノの作品」を排除した意欲作。発売当初は制作サイドのバクチにも見えたが、完成度の高さにシリーズをプレイしていない層にも評判が良かった。本作とのストーリーのリンクを確認するために、今一度プレイしておくことを推奨する。

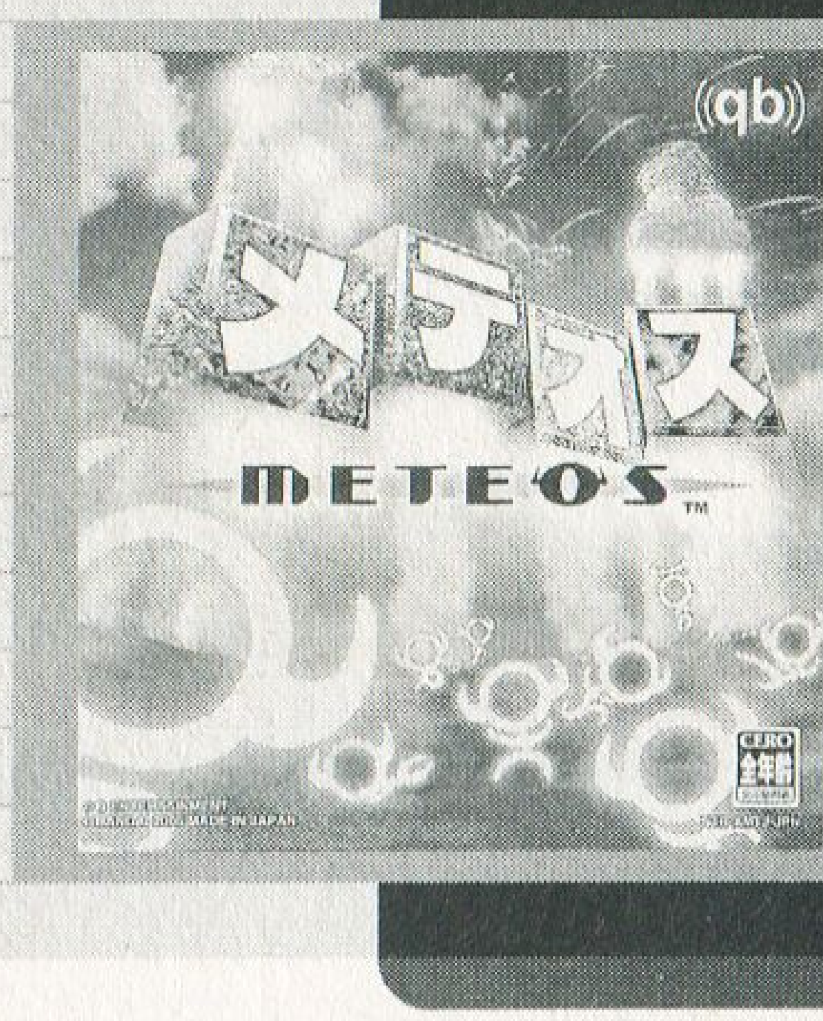
メテオス

あらゆる意味で斬新 タッチペンの意義があるシステム

DSの新作パズルゲーム。ここにきてようやく、「タッチペンであること」に意味のあるタイトルが登場した。

text by 編集部　奥山

プレイ時間：8時間



ジ打ちあげパズル
メバンダイ
機DS
¥5,040円（5%税込）
発2005年3月10日

新ハードのプロモーション的存在

新携帯機の話が世を騒がせている間、バンダイが立ち上げた新レーベル「qb」から発売される『ルミネス』と『メテオス』に注目していたユーザーは多いのではないだろうか。あの『スペースチャンネル5』や『Rez』を手がけた水口哲也氏が、PSPとDSそれぞれにパズルゲームを出す。そこに『スマブラ』の桜井政博氏も加わるとあっては、期待しないほうがおかしいというものだ。

さて、先にPSPで発売された『ルミネス』のほうは、PSPのサウンド機能、液晶画面のきれいさなど、ハードの魅力を存分に伝えるプロモーション的なオリジナルソフトとしてまとまっていた。いわゆる「落ちモノ」パズルゲーで、4つ1組となった正方形のブロックを、同じ色が四角に並ぶようにそろえて消す、というきわめてシンプルなもの。そこに『パネルでポン』などに見られた「アクティブ連鎖」の要素を加え、ブロックが消える際に発せられる音とエフェクトを自分でキモチイイように作っていく感覚のある、トリップ性の高い作品だった。それだけに、いかにゲームに入り込むかが重要となるため、プレイ時間は携帯機ということを除いても長めで、30分や1時間はザラ。そのくらいプレイしないと入手できないスキン（新しい音楽とエフェクト）があることからも、『ルミネス』が「長時間ハマって没入すること」を望んだゲームだということがわかる。ゲームの出来そのものも素晴らしいが、やはり新ハード発売直後に出るタイトルとしては、「ハードの魅力を引き出しているか」という点も注目するものだから、その意味で『ルミネス』は合格だった。

さあそれでは『メテオス』ではDSのどんな魅力を引き出してくれるのか、と期待が高まるのも当然だろう。

本作のシステムも至極単純である。同色のパネル（メテオ）を上下または左右に3つ以上並べるとそこから上が打ちあがるので、空中でどんどん3つそろえて画面の一番上まで飛ばせ、というものである。

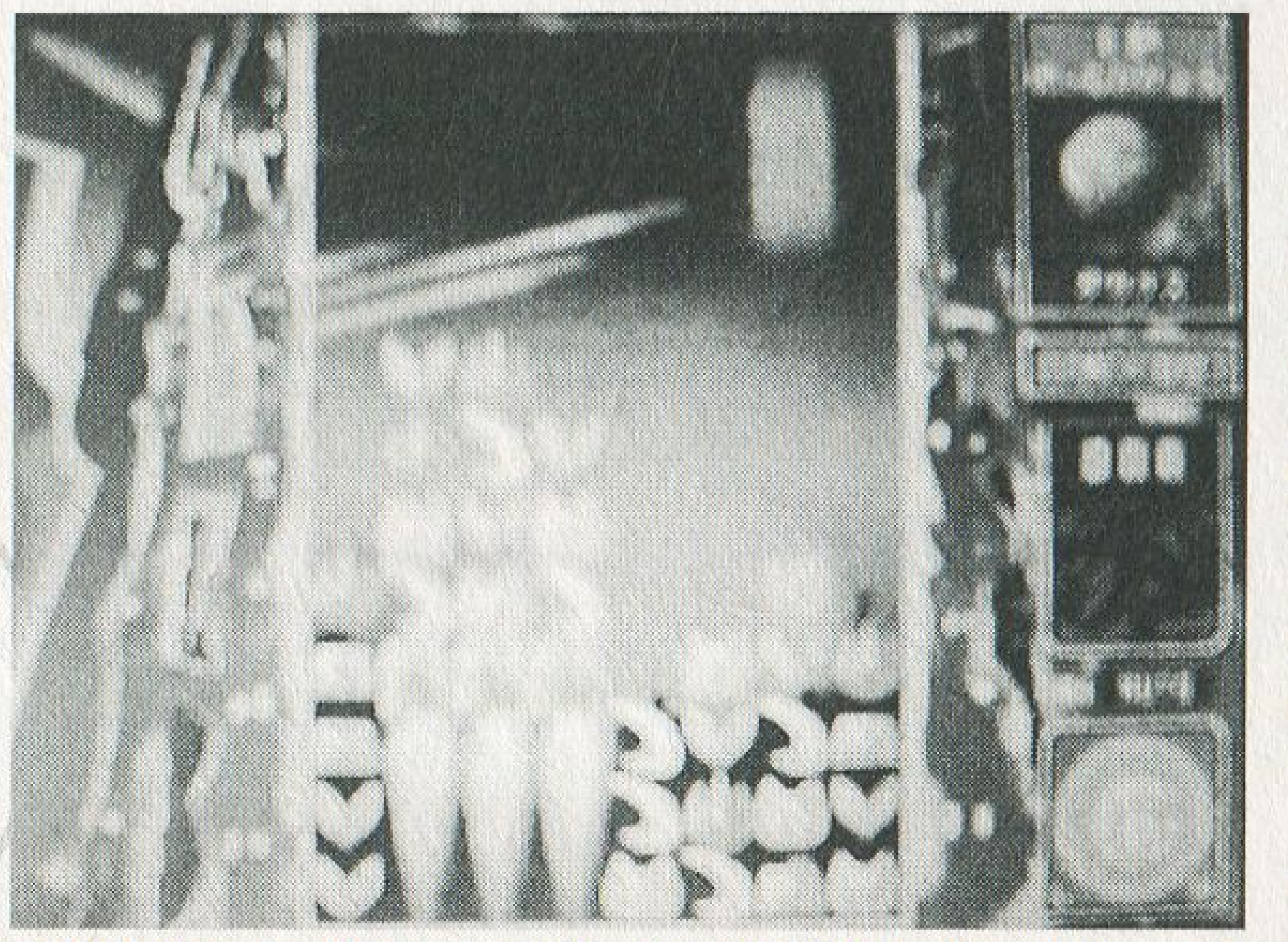
PSPの魅力が「音と光」であるならば、DSはやはり「タッチペン・スクリーン」になるだろう。『メテオス』はこれを用いて、パソコン上の操作でおなじみのドラッグ&ドロップをさせたのだ。十字キーとAボタンの組み合わせで同じことをやろうとしても、ブロックを決定してからカーソルを遠くはなれた移動先まで動かし入れ替えを決定、などとやっていたらスピード感がなくなってしまう。また、十字キーの操作では、頭で

はわかっていても手が動かないという状況を作る。この悔しさを味わったことがある人は多いだろう。それらをすべて解決したのが、タッチペンでのドラッグ&ドロップだった。縦方向にしか動かせないという制約はあるが、目で見て「これをここに」と認識したものを、ペンで指し、ぐいっと目当ての場所まで動かすだけというわかりやすさ。すぐに手で動かせる快感。タッチペンをとりあえず使わせよう、というソフトが多かったDSで、ようやくタッチペンでなければいけない作品が出た意義は大きい。

多彩な特性は両刃の剣？

本作のルールは前述のようにわかりやすく簡単だ。プレイ時間に関しては『ルミネス』の対極を行く短さで、おおよそ1プレイ3分もあれば終わってしまう。パズルゲームとしてはモードも充実しており、選ぶ惑星（面）によって特性が違う（縦に並べたほうが飛ぶ、打ち上げ時のスピードが違うなど）のも飽きさせない。プレイして打ち上げたメテオはカウントされており、その種類と数でさまざまなアイテムや、新しい惑星を作ることができる。実際、早く違う惑星がやってみたくて、そのために材料集めのプレイをひたすら続けてしまうくらい、わくわくしている。短いプレイ時間はテンポがよく、おまけ要素まで満遍なく遊ばせる魅力がある。

だが、製品版を初めて手にしたユーザーのことを考えると、はたしてこれで良かったのかと思う部分もある。


直接撮影のため写真の質にはご理解いただきたい。十字キーでも操作できるが差は歴然

『メテオス』は、店頭やイベント会場などでダウンロードできた体験版から人気に火がついた。当然、内容は限定されたものだったが、逆にそれが功を奏して、遊んだユーザーの間で盛り上がったのではないかと思われるフシがあるのだ。というのも、体験版ではひとつの惑星しか遊ぶことができない。それに比べて製品版『メテオス』では、特に練習モードといったものはなく、条件を自分で作れる「シンプル」、全7～8面で構成されたエンディングのある「スタートリップ」、惑星を選んでひたすらプレイする「チャレンジ」、そして「タイムアタック」と1人プレイだけでこれだけ用意されている。この多彩さと、本作の特徴である「惑星によって特性が違う」ことが、逆に初心者にはつらいのではないかと感じられたのだ。

落ちモノではなくて、打ち上げモノ。そのシステムの斬新さをウリにするのであれば、まずは安心して『メテオス』のルールを覚えさせ、そこに楽しみを見いださせなければならない。だが、「スタートリップ」で始めた初心者などは、あまりに特徴の違う面に戸惑い、『メテオス』のルールを覚える前に各面の特性に対処させられるだろう。プレイ時間が短すぎるため、一体自分のどこが悪くてゲームオーバーになったのか、どこを工夫すればよいのかもわかりにくい。

体験版の「ひとつの惑星しか選べなかった」ことが『メテオス』の魅力を広めたのだとしたら、製品版の入り口の作り方は広すぎて、少々疑問になる。正直言って特に悪いところが見当たらない作品だけに、楽しさを理解できずにやめてしまったユーザーがいないと良いのだが。

関連作品

ルミネス

ジ 音と光のアクションパズル
区 バンダイ　機 PSP　¥3,990円（5％税込）
発 04年12月12日

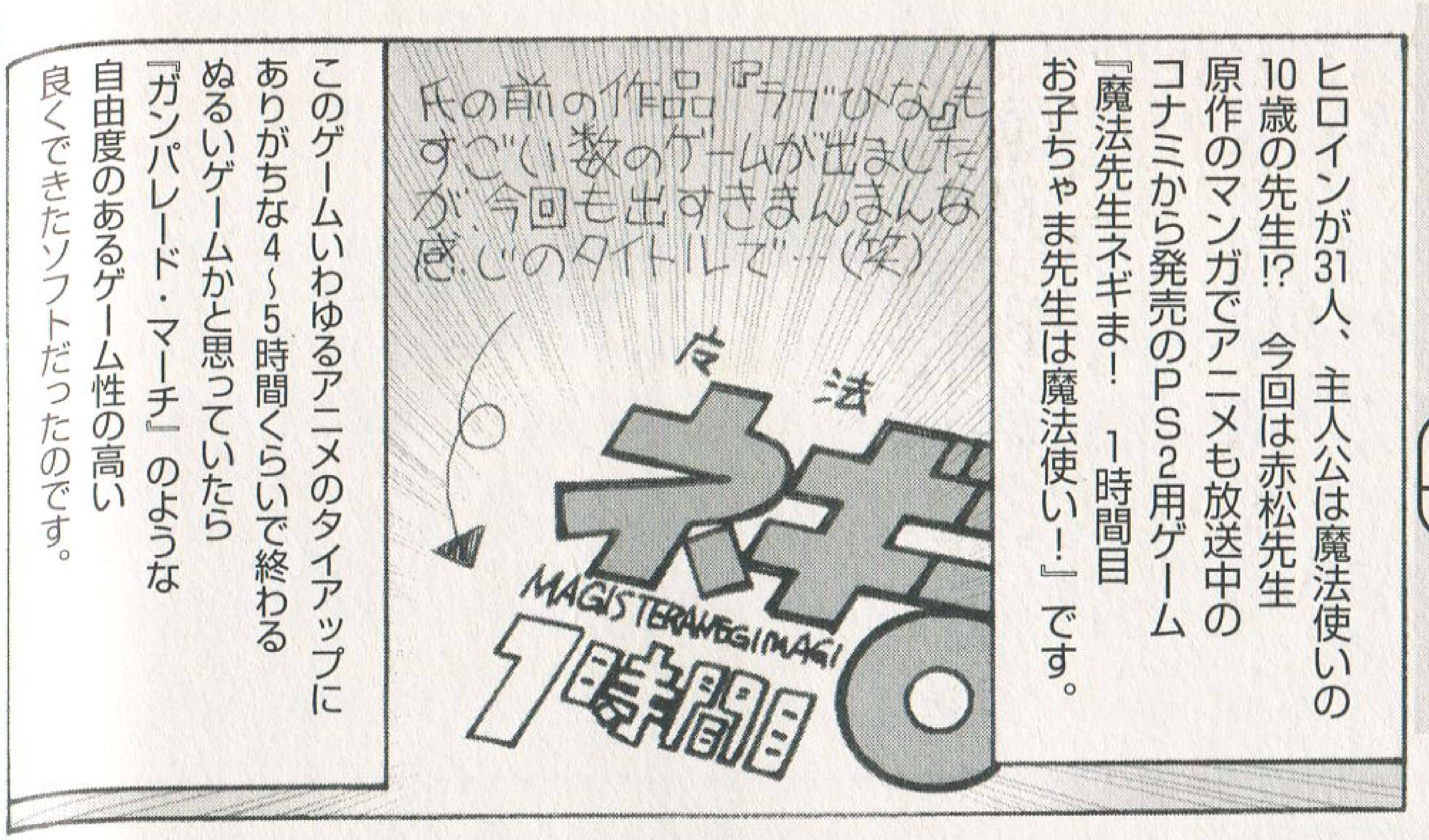
一見ごくシンプルな落ちモノパズルに見えるが、音と光の合わさった「消す快感」とはまり込んだときの熱中度は高い。『メテオス』ではそれが打ち上げるという方向になったが、この快感の追求とアクティブ連鎖の導入は共通点だ。

魔法先生ネギま! 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い!

原作の再現度は文句ナシ! ファンから一見さんまで遊べる自由度の高さは学園シミュレータとしても楽しめる出来。

text by 脳みそホエホエ
プレイ時間:17時間

ジAVG メコナミ
機PS2 ¥6,090円(税込)
発05年1月20日







ゲームの魅力を徹底追求！　新旧全ハード対応ゲーム専門誌

ユーゲー USED GAMES 2005 5月号 No.18

A5判／146P　URL:www.microgroup.co.jp/mm



ファミコン、PCエンジン、メガドライブなどのレトロゲームから、プレステ、XBOXなど最近のゲームまで、時代も世代も跳び越えて名作ゲームを追い続ける！　新旧全ハード対応のゲーム専門誌「ユーゲー」5月号は全国の書店で好評発売中!!　今回は2004年の名作とレトロゲームの魅力に迫る、新旧2大特集でお送りします！

巻頭特集 ユーゲーAWARD2004

巻頭特集は1年に一度の恒例企画「ユーゲーAWARD」！　昨年発売されたゲームの中からユーザーの心をつかんで離さない数々の個性派ゲームを紹介する！　読者からの感想とライター陣のレビュー、そして開発スタッフが語る秘話などを同時掲載。『九龍妖魔學園紀』の制作者インタビューと描き下ろしイラストは必見だ！

第2特集 8BIT!アクションゲームズ EIGHT-BIT! ACTION GAMES

7年振り（!）のセンターカラーは「8BIT!アクションゲームズ」！　ファミコン、SG-1000、PC88、MSXなど、懐かしのレトロゲームに込められた「ゲームの本質」を振り返る。今回は『マリオ』や『ドンキーコング』などプレイヤーがゲーム性を直感的に味わえるジャンル「アクションゲーム」に注目。ゲームの面白さは色あせない。

マイクロマガジン社からのお知らせ



隔月刊誌 ユーゲーの発売日が 6月号（5月2日）から変わります！

奇数月20日発売 → 奇数月3日発売

※次号発売は5月3日が祝日のため、「5月2日（月曜日）」発売となります。
（月によっては若干前後する場合がございますのでご注意ください）

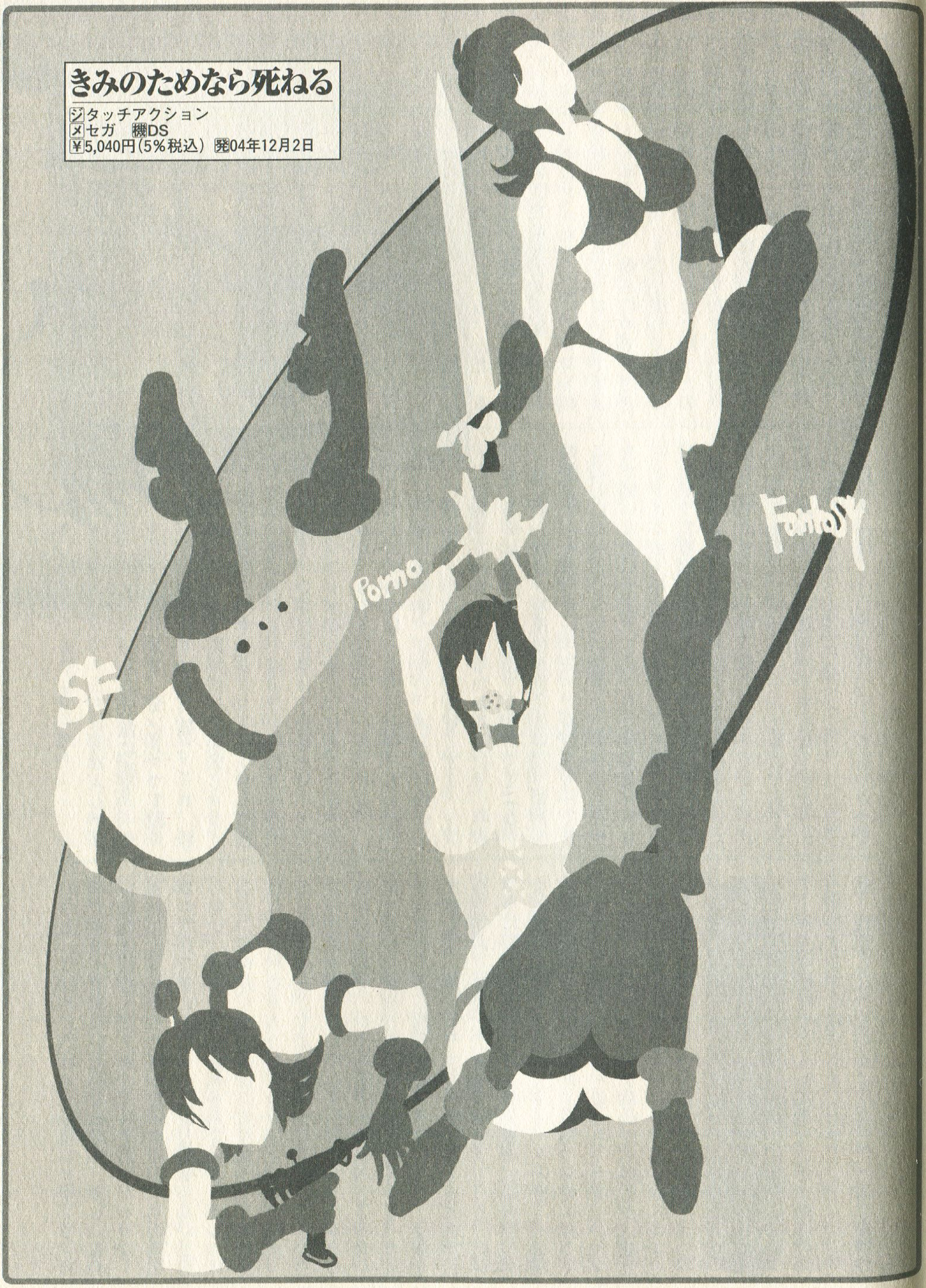
今後とも変わらぬご愛読、応援をよろしくお願いいたします。（「ユーゲー」編集部一同）

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208


君死ね
ラヴィ
オモロイ？
オモロイかって言われると…
わかったよって感じかな
ナンダソレ
もう、いいって、て感じ？
クドイノ？
GAME BEAUTY MUSE EXPANSION
TOMOHARU SAITO
ゲームはクドいけどビジュアルがイイのよ
クロイ
絵の本質に迫る、ってのっ？
ナンダソレ
例えばこれ俺だ
ソウダネ
これは困った俺
コマッテル
判るかい？
ブンナグルゾ
要は点と線の足し引きで絵ってのあ成り立ってる
逆に言うと人というのは点と線から情報を探る
カワイイ
ふりつもる雪の正確なデッサン
すなわち省略「描かない事」が人の能力を引き出し
補完させビジュアルを強化させるのですっ
カキコンダエヲカクヤツハバカダネッ？
と、言う事は
ワ？
ユーザーの想像力に頼り何も描かないゲームこそ究極のビジュアル！
ケンジゲンキカナ…

きみのためなら死ねる

ジ タッチアクション
メ セガ　機 DS
¥ 5,040円（5％税込）発 04年12月2日



ゲームショップで

語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長　金寿彦

テーマ13 PSPとDSの評判

買いたいときになかったらお客さまは買ってくれない

——新携帯機が発売されて約3カ月が経過しましたが、売れ行きなどはいかがでしたか。

金店長（以下、**金**）：ずばり言うとどっちも売れた。DSのほうがバンバン入ってくるし、発売日も早いので条件が違うから、単純に比較はできないけれどもどっちも売れてる。ただ、まだDSに関しては「ソフトに魅力がないからSPでいいか」ってお客さまもいますね。ソフトに関してはどっちもどっちで（笑）、ソフトの魅力でハードを買ってるわけじゃないんですよ。売れてるソフトもあるけど、僕らの中で予想できる範疇の売れ方だから、すごく売れてるとは言いにくい。あえて予想より売れたと思ったのは『バンブラ』くらいだけど、でもあれも店側が発注を見誤った感じで、僕たちもまだまだだなーと。それ以外だと『マリオ』にしても『リッジ』にしても予想内。とりあえず今は、任天堂とソニーの戦いだけど、DS・GBAグループと、新参者のPSPの戦いって感じになってますね。

PSPは日本人じゃない人が大量に来て、「ゼンブ、ゼンブ」って買っていく（笑）。これ、秋葉原だけの現象じゃなくて、地方のお店にまでそうだっていうから問題あるかな。だからPSPはソフトの売上が全然合わないです。DSだと本体1台あたり1・5とか2本のソフトが売れるんだけど、PSPは0・8とか0・9で1にならないんですよ。

——PSPに関しては、本当に品薄でしたね。

金：圧倒的に出荷数が少ない。ホントに怖いのは、今後出てくるソフトへの影響ですよ。ソフトの開発って半年とか1年かかるわけで、年末に出すものは今頃から準備するわけですよね。でもこの台数じゃ将来性が見えないし、費用対効果とかもわからない。おっかなびっくりで作ることになるんじゃないかなと。ちょっと先行きが怖いなという気がする。もう少し具体的なハードメーカーの支援が欲しいですね。**TVCMをやってる割にはどこのお店に行っても売ってない**ってクレームがお客さまから来るわけだから、もうちょっと買う側のことを考えてくれないと店も売りにくいし、ソフトも作りにくいしで、あんまりいい話もできなくなっちゃうんだよね。

お客さんはどうしたら買ってくれるのかっていうと、CMとか内容とか価格じゃなくて、お店やネットで**欲しいと思うときに、欲しいものがあれば買う**んですよ。100万本だろうが1万本だろうが**なきゃ買わない**わけで、その近道が今できてないよね。もう少し改善しないといけない。TVCMは止められないから流しっぱなし。なのに、品切れだったりネットで予約を受けてくれなかったりするんです。今日なかったらダメなんですよ。結局そこで売ってなかったらそのお金をほかのことに使っちゃうかもしれないわけで、ゲーム業界にお金入ってこないんだから。きちっと市場を活性化させて、お客さんがゲームに興味を持つようにして、商品を供給して、買ってもらうのがどんどん売れる近道ですよ。ジャンケンじゃないですけど、いいほうに回れば勝ち続けられるけど、逆に回ってると負け続けちゃうんですよ。メーカー、お店、消費者があって、いいほうに回ってけば勝っていける。お金も回る。今はそれがうまくいってなくて、お金があるのに商品がないとか、商品があるときにお金がないとかでダメなんだなと思うわけですよ。

不具合よりも本当の「仕様」に目を向けて

——不具合騒動などもありましたが、お店のほうにはクレームはありましたか？

金：話題になっているような、**ディスクが飛び**

出すとか、ボタンがどうとかいった事例はまだ1件もないですね。でもここに来て相当、ユーザーから**ハード的な部分での不満**は出てきてますよ。DSで言うと、人間の目って横に2つついてるわけで、縦の動きって苦手なんですよね。ぱっと開いて上下に2画面って見にくいんです。

—私も思いました。

金：横は慣れてるんだけど、縦に慣れてないんで、やりにくいとかせわしいとかいう感じがありますね。まだ2画面を使ったゲームの完成されたものが出てないから、ソフトがヘボいとかは言えないけど、でも**縦2画面が見にくいというのは事実だろう**という気がすごくしてます。



イラスト：しろ

お客さまからも「2画面だと見にくいですよねー」とか、「まだ2画面の魅力のあるソフトがないですよねー」とか言われちゃったりして、この部分は率直に感じてるところです。それから、十字キーの判定が甘い。これはGBSPから入ってきたお客さまはみんな言ってますよ。もうあの仕様に慣れるしかないね、って言うんですが、それがストレスになってしまってはしょうがないですよね。

あと、女性や子どものお客さんによく言われたんだけど、**DSって重いじゃないですか**。で、アレでペンを持つってことは**本体を片手で持つ**ってことなんですよ。左手だけ疲れちゃう。腱鞘炎になるんじゃないかって（笑）。片手で本体持つのが前提なら、もう少し使い勝手っていうか遊びやすい作りにしてもらわないと。ユーザーを意識したものづくりをしないと厳しい。

—PSPも重いですが、両手で支える分まだいいですね。

金：ただ勝手にこっちが軽いと思い込んでた部分はあると思うんですよね。比較対象を頭の中で決めちゃってて、そのギャップに驚いている部分もあるかな、と。

そのPSPに関しては、音楽とか動画とかできるじゃないですか。結構電車なんかでも聞いてる人いますけども、お客さまに「あのハード、音楽聴きにくいんですよ」って言われますね。電車の中で音楽でも聴こうと思っても、ディスクが入っているとそちらが起動しちゃう。**起動したゲームを中止してホームに戻さないと音楽が聴けない**んですよ。初めに選べるようになってればねえ。そこは改善する部分なんじゃないかなと。

—DSは選べますよね。確かに面倒です。設計思想の問題ですよね。

金：うん、問題。ゲーム機として使うユーザーがメインだと思ってたのかな。多くの人が、音楽の再生ツールという形で使ってるから、そういう問題点が早い段階で出ちゃったのかなと思いますよね。どちらも、**初め想定してなかった分が出ちゃったのかな**と思います。PSPもDSも、出てきてるのはハードに対しての不満。ソフトどうこうの問題じゃない。ハードの使い勝手の部分を理解してきてるのかなと。そういうとこを視野に入れたものづくりをしてほしいと思いますね。

—ディスク飛び出しなどは派手なニュースになりますが、重さとかゲームが先に起動してしまうとかの本当の「仕様」への不満のほうが、全ユーザーにとっては重要ですよね。

金：そのとおり！　見えるもの聞こえるものが重要だけど、目に見えないクレームのほうが重要。見えないクレームを考えなきゃいけない。常日頃思ってるんですよね。

（2月某日　都内にて）

中華的ゲームライフ

text by 山谷剛史

中国人も自覚している海賊版問題。連載最終回の今回はこれにスポットを当ててみた。ただの海賊版事情紹介では面白くない。これに立ち向かう中国人を紹介する。

ゲーム批評パクられる！

この連載の第一回目の記事が中国のサイトに翻訳されて掲載されているのだ！　中華的ゲームライフというタイトルだから読まれたのだろうか？　中国人の読者はいるのである。百度（※注1）という検索サイトで、筆者の名前「山谷剛史(日本語でOK)」をキーワードに検索すれば「遊戯批評」という言葉が書かれた文章のあるサイトを簡単に見つけることができる。もしバックナンバーを持っているなら、出てきた訳文と57号を見比べてみればはっきりわかるだろう。しかもパクったサイトは複数で、すべての記事の文が一致していたりもする。中国人の著作権に対する一般的な考え方もこんなところから垣間見ることもできる。ちなみにこの文について中国人が感想をそのサイトに書き込んでいるが、当たっていると結構言われて正直意外だった（叩かれていると思った）。というわけで、強引にだがゲームのパクリ問題こと、海賊版問題を紹介する。

海賊版と戦う中国人に率直に聞いてみた

PCゲーム屋では、豪華パッケージからCDがビニールに入っただけの爆安パッケージまで、同タイトルでも複数の会社から海賊版が出るという世も末な状況の中国だが、中国と一概に言っても、すべてがすべてコピー万歳というわけでもない。北京娯楽通科技有限公司（※注2）は日本発のPCゲームのライセンスを取得し、中国で正規版ゲームを販売する貴重な会社のひとつ。そこで働く鄭波氏はゲーム好きで、以前は日本の翻訳会社で働いていたが、中国で独立してライセンスビジネスを手がけるようになった。そんな鄭氏にいろいろ話を伺った。

——今の仕事をするきっかけは何ですか？

鄭：PCゲームに関しては、昔からライセンスビジネスがありました。主に日本の会社が台湾のメーカーに中国、台湾、香港三カ所の権利を一括ライセンスして、台湾のメーカーから中国のメーカーにサブライセンスすることが多かったのですが、台湾のオフラインゲームのマーケットの縮小より、一部のゲーム会社が倒産してゲームを買わなくなったことにより、日



なぜか中国では多くのシューティングゲームが『雷電』に改名され、続編となっている

本の会社と中国の会社の間で直接契約することになり、四年前にその仲介ビジネスをスタートしたのがきっかけです。ファルコム、セガ、工画堂さんなどのタイトルをライセンスすることになりました。

——中国のゲームソフトは日本に比べると、数十元（数百円）と非常に安いですが、日本のゲーム会社からのライセンス料の目安はどれくらい払うものなのですか？

鄭：モノにより違います。大陸と台湾あわせて、一般的には1タイトル二百万円から三百万円あたり、ごく一部人気タイトルでは、千万円単位のタイトルもあります。

——そんなにライセンス料が高くてもうかるものですか？

鄭：採算をとれるのはごく一部で、オフラインゲームをやる会社がかなり減っています。オンラインゲームも段々悪くなってきました。

——本物っぽいパッケージで高価なPCソフトでも海賊版というものもあり、本物と海賊版の区別が正直消費者には見分けるのは難しいです。消費者にライセンスされた本物だということをどうやって訴えていますか？

鄭：一般の会社はポスターなどの印刷物など、付加価値がある記念品を入れて海賊版と区別させています。

——ライセンスされた正規版をコピーした安い海賊版が出回っている可能性がありますが、貴社で行っている海賊版対策を教えてください。

鄭：万全ではありませんが、ロシアのプロテクト技術を使っています。オンライン配布もやってみましたが、まだユーザーに受け入れられません。

——ライセンスされた本物だけを購入するゲーマーは、全体のどれくらいいるのでしょう？

鄭：タイトルにより違っています。人気タイトルは売れ、普通のタイトルは売れなくなる（5千本以下）という極端な二極化状態で、もうビジネスになりません。オンラインゲームのブーム、全世界のゲーム産業の衰退、中国政府の制限などが主な原因でしょう。

——日本のゲームで中国での人気タイトルとは、たとえば何でしょうか？

鄭：日本のタイトルは『イースⅣ』、『サクラ大戦』、『三國志』（未ライセンス）ですね。それと、コンソールゲームに関して追加ですが、PS2とXBOXなどは中国のメーカーにライセンス受託していないため、ライセンスビジネスは存在しません。全部コピーです。ソニーは中国にPS2を進出しましたが、これも中国政府の政策に制限され、まったくビジネスにはなっていません。

　というわけで、中国での正規版ソフトでの商売は正直大変なようだ。しかし中国で海賊版に走らず、正規版を販売しようという志は、まさに中国版プロジェクトXとも言えよう。鄭氏や同じ志の中国の方々にはぜひがんばっていただきたい。



中越戦争の名残か。中国海賊版『メタスラ５』の副題はベトナム大作戦となっている



バトルガレッガも 1945 二代に改名。ストライカーズ 1945 が人気なのか？

注１：http://www.baidu.com.cn/
注２：http://www.gamebridge.com.cn/

ニンテンドーDS

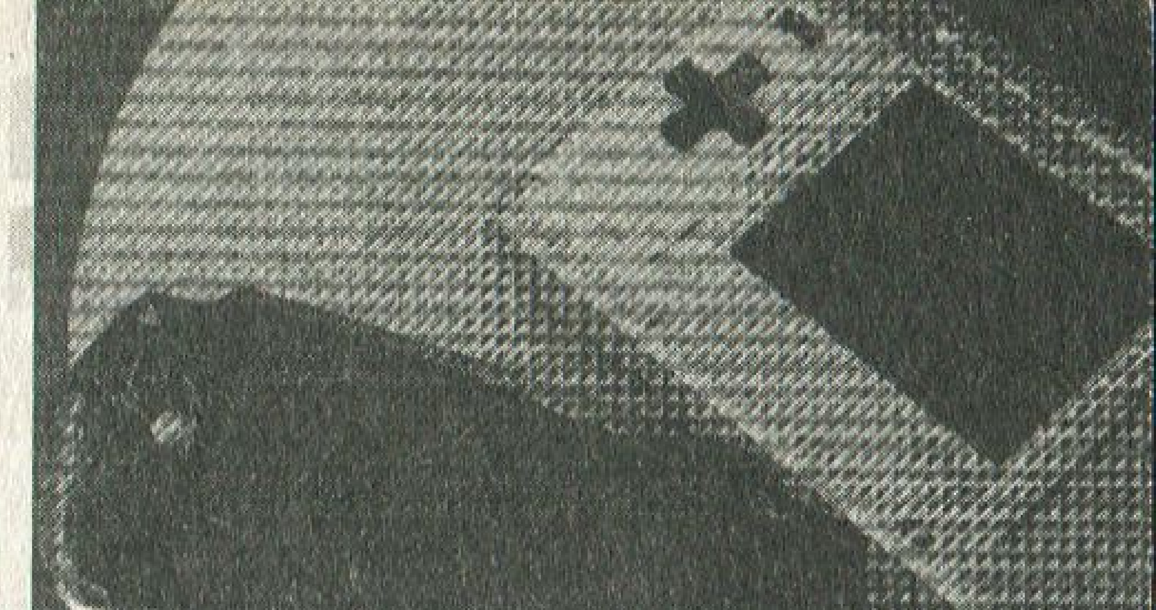
真相

昨年12月に発売されたPSPとニンテンドー DS。あれから約3ヵ月が経過し、市場的にも落ち着きを見せてきたところで、当初からユーザー間をにぎわせてきた数々の「噂」の真相に迫ってみよう。

まずはSCE、任天堂両者にここまでの実績や不具合、サポート体制などについて突撃取材を敢行。そして、ネットかいわいをにぎわせたPSPがらみの黒い噂、久夛良木社長のSONY本社での取締役解任（予定）、GDCを経て海外での反響や新たな発表などをもとに、両者の今後を多角的に分析していきたい。

PSP
噂の





新しいライフスタイルを創造していきたい

「21世紀のウォークマン」として一般層も取り込んだPSP。不具合問題なども含め、SCE広報部の桂山孝一郎氏より書面回答を頂いた。

text by 編集部

—PSP発売直後からの品薄状態の理由と、解消の見通しは？

桂山孝一郎氏（以下、**桂**）：2004年12月12日の発売当日に約20万台、2004年12月末までに約51万台を生産出荷させていただきました（注）。その後も継続的に生産・出荷を続けておりますが、引き続き品薄の状況が続き、ご迷惑をおかけしております。今春以降海外での発売も予定しており、早期に月産100万台体制を確立し、さらに月産200万台体制まで引き上げるべく努力を行ってまいりますのでご理解をお願い申し上げます。

—3月末までの販売台数は？

桂：当初計画通り、海外向けも含めて2005年3月末までに累計300万台の生産出荷を予定しております。

—ハード1台に対してソフトの売れ行きは。また、その評価は？

桂：2004年12月末時点の数字ではハードウェアの生産出荷数量約51万台に対してソフトウェアの生産出荷数量は約130万本です。ソフトウェアも大変好調です。

—今後の発売タイトルについて。

桂：2005年2月末時点の発売タイトルは25タイトルです。各ソフトウェアメーカー様の方針次第でもあり、いつまでに何タイトルという数字は申し上げておりませんが、幅広いユーザーの皆様にお楽しみいただける魅力的なタイトルが継続的に発売されるよう努力を続けてまいります。

—ブラウザ等の展開は？

桂：TVチューナーやブラウザに限らずPSP本体の機能拡張および対応周辺機器等については様々な検討を行っておりますので今後の展開にご期待ください。

—PSPは「ゲーム機」か、「21世紀のウォークマン」か？

桂：まずは携帯型ゲーム機としてスタートしましたが、PSPは携帯型ゲーム機として今までにない高性能を実現したことにより動画・音楽・静止画などの再生においても優れた能力を持っています。今後はゲームを含めたメディアプレーヤーとして様々なエンタテインメントをいつでもどこでも好きなときに好きな場所で楽しむという新しいライフスタイルを創造していきたいと考えています。

—御社はPSPという場を提供する企業ですか、それともPSPにふさわしいタイトルの開発を率先して行っていく企業ですか？

桂：弊社はプラットフォームを提供する会社であるとともに、自社制作ソフトウェアを通じて新しい楽しさを提案していく会社でもあります。PSPならではの新しい楽しさをもたらすゲームタイトルを発売すべく引き続き努力を続けてまいります。

—ローンチタイトル向けの開発機材配布に遅れはなかったか？

桂：特にそのような状況はございません。初代PS発売以来、当社は常に最先端の技術を導入し、新しいエンタテインメントを創造すべく全力で邁進しております。各ソフトウェア会社様には優秀なクリエイターの方々が大勢いらっしゃる状況で、弊社からの新しい提案に対していつも大変な努力をしていただき、ハードウェアの発売時およびその後を含めて継続的にタイトルを発売していただいていることを感謝しております。

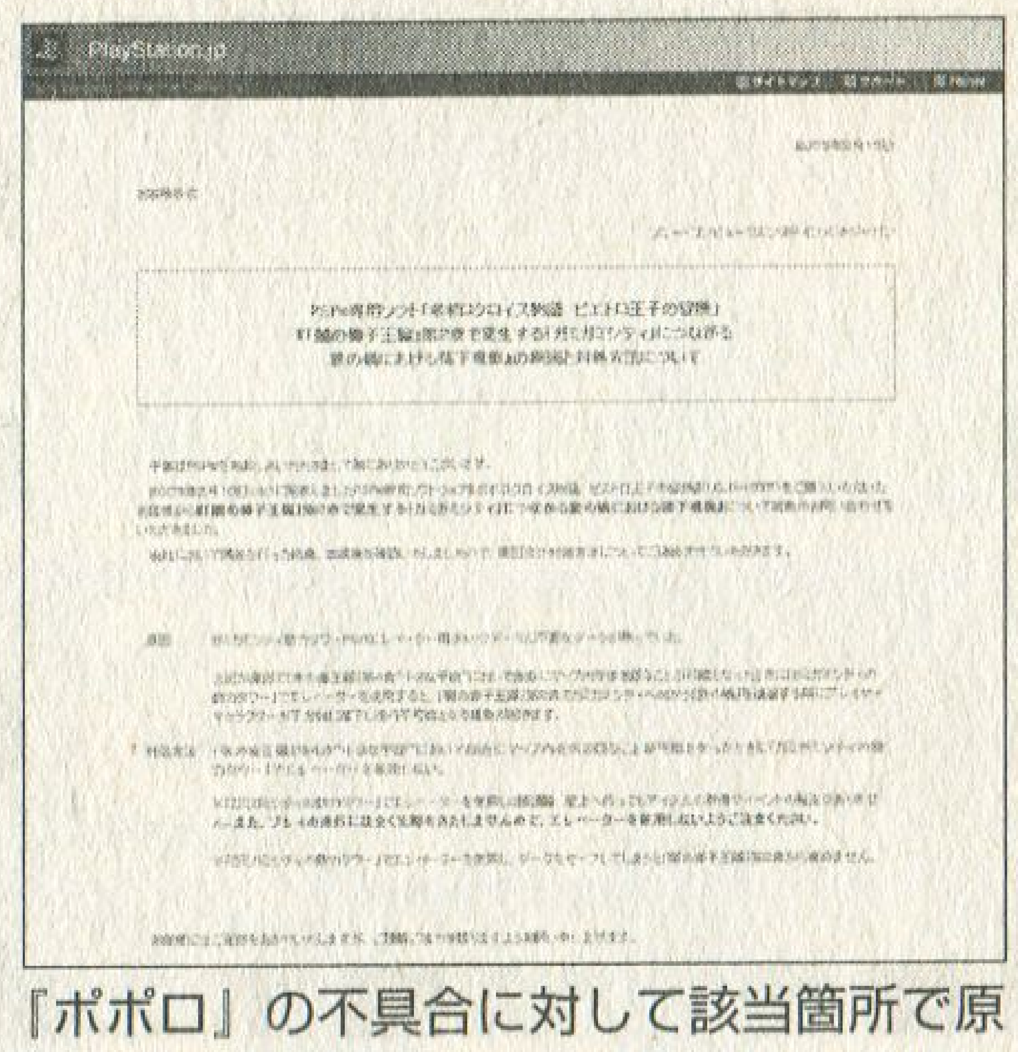
注：2005年2月末時点では約118万台

――ユーザーからの質問等は？

桂：製品の機能や操作に関するお問合せから、故障・不具合に関するお問合せ、どこに行けば買えるのかといったお問合せまで、様々なお問合せをいただきました。

――現在のサポート体制をどのようにお考えですか？

桂：年末商戦期と重なったこともあり、PSPの発売後しばらくの間は電話がつながりにくい状況が発生し、大変ご迷惑をおかけ致しましたことを深くお詫び申し上げます。弊社インフォメーションセンターではオペレーター数を大幅に増員するなど、対応の改善に努めておりますのでご理解をお願い申し上げます。



『ポポロ』の不具合に対して該当箇所で原因となる行動をしないこと、セーブしないことを呼びかけている

――自社製品に対する不具合への対応が甘いのでは？　たとえば『ポポロ』PSP版の対応は通常考えにくいと思われます。

桂：お客様には多大なご迷惑をおかけし、誠に申し訳ございません。今回の件は該当する場面においてアイテムの取得やイベントの発生がなく、ゲームプレイの進行に支障がない状況であることから回避策をご案内させていただきました。何卒ご理解を賜りますようお願い申し上げます。

――□ボタンについては「仕様」というコメントが出ておりますが、今後改善の可能性は。

桂：一部の雑誌記事等で不具合があること自体を弊社が「仕様」と説明しているかのような表現が見られますが、弊社の対応について誤解を受け大変困惑しております。弊社の取材対応およびお客様対応においては決してそのような説明を行っておりません。

ボタンの取り付けに関しては、PSP発売当初の一部商品に製造過程における金型（外装キャビネット成型用の金属製鋳型）による成型時に、ボタンの穴の部分にプラスチックのバリ（はみ出た余分な材料）が十分に取れていないものがありました。このため、ボタンを押したときこのバリに引っかかり、ボタンがもとに戻らなくなってしまう不具合が確認されております。このような商品をお持ちのお客様に対しては修理を行わせていただいております。なお、現在販売中の商品では既にこの問題は解消しておりますのでご安心ください。

弊社としましては、設計・製造の両面で各種部品の更なる精度向上や設計改良、製造工程における品質管理の強化に努め、市場不良率の一層の逓減に努めてまいります。

――□ボタンの検知部分の設計とバリ問題が重複して「仕様」という言葉が独り歩きしている感があります。あらためて伺いますが□ボタンの検知部分位置に関する設計上の理由は。また□ボタンの反応が鈍い、耐久性が低い、といったことはないでしょうか？

桂：小型薄型の本体に4・3インチの大型LCDモニターを搭載し、かつ適度なホールド感や操作感を実現するといったさまざまな要素を検討した結果、最も理想と考えるのが現在のデザインです。これらの要素を同時に実現するため設計面でもさまざまな工夫を行っており、ボタンの配置と本体内部の基板上の接点をずらしていることも工夫の1つです。発売当初の一部商品については□ボタン部分から樹脂を注入して製造する工程でバリが十分取れていないものがあり、お客様には大変ご迷惑をおかけ致しました。今回のご質問内容の中でもご指摘いただきましたように、設計上の工夫と発売当初の一部商品における個別不具合がやや混同されている状況があるようにも思われます。

――ゲートキーパー事件についてどのようにお考えですか。

桂：弊社では社内ルールで業務を遂行する上で必要がないサイトへのアクセスを禁止しており、社員が不適切な行為を行うことはないと信じております。

――ありがとうございました。

PSP、DSへの不満　自分は両方未購入なのですが、PSP不具合に対するSCEの対応やそれに付随した"gate keeper"問題は、ソニーブランド失墜に十分でした。（宮崎県　お。）



DSで「良いゲーム」の定義を変えたいんです

「異質な体験」をキーワードに快進撃を続けるDS。二画面＋タッチスクリーンという仕様に込められた思いを任天堂の広報課長・皆川恭廣氏に聞いた。

text by 大規典博

―現状をどう見ますか？

皆川恭廣氏（以下、**皆**）：ハードについては、3月末で全世界600万台を販売するめどが立ちました。当初予定から250万台の上方修正です。反面ソフト販売予想は500万本減の1千万本に修正しましたが、これはDSにピクトチャットやGBA互換などの要素があり、また海外では『メトロイドプライムハンターズ』の対戦体験版も同梱販売しており、とりあえずハードを買っただけで遊べるためで、今後はソフト販売も順調に伸びていくと思います。

―今後のキラータイトルは？

皆：『マリオカート』や『どうぶつの森』『ゼルダ』といったフランチャイズは開発中です。それだけでは「ゲームキューブやGBAと変わらない」という印象を与えてしまうかもしれませんが、たとえばオリジナルタイトルとして4月に『nintendogs』を発売する予定です。社内評価が極端に分かれるソフトです。ゲームが好きな人ほど嫌がりますし、普段ゲームをしていない人ほど喜びます。ひとつの試金石になるとは思います。

―前評判は高いですね。

皆：DSの発売前に東京・大阪で行ったストリートイベントでも『nintendogs』の評判は非常に良かった。宇多田ヒカルさんのCMとの相乗効果で、普段ゲームを遊ばない層にも興味を持っていただけました。ただし購買につながるかは別。何しろ誰も遊んだことのないタイプのゲームです。

―異質な体験は伝えにくい。

皆：良い商品を作れば売れるという時代ではない、という自覚は任天堂にも強くあります。そうであればN64はもっと売れたし、ゲームキューブは今頃ナンバーワンハードになっています。DSの立ち上げが成功したのも、本体やソフトの魅力に加えて、国内ではプロモーションの功績も大きかったと思います。段階的にテレビCMを放映し、並行して体験キャンペーンなどを行いました。

―ゲーム休眠層の掘り起こしには成功した？

皆：12月中旬のクラブニンテンドーのデータでは、DSの購入で新規会員登録された方の女性比率が約22％（既存会員のDS購入者では約15％）、同じく19歳以上の比率が約59％（同上約49％）と、ユーザー層に一定の拡大傾向が見られました。小売店での聞き取り調査でも、購買年齢層は上昇傾向。クラブニンテンドーはPCからしか登録できませんし、お子様へのプレゼントとして買われた方も含まれるでしょうから、市場全般を反映している訳ではありませんが、傾向は見えると思います

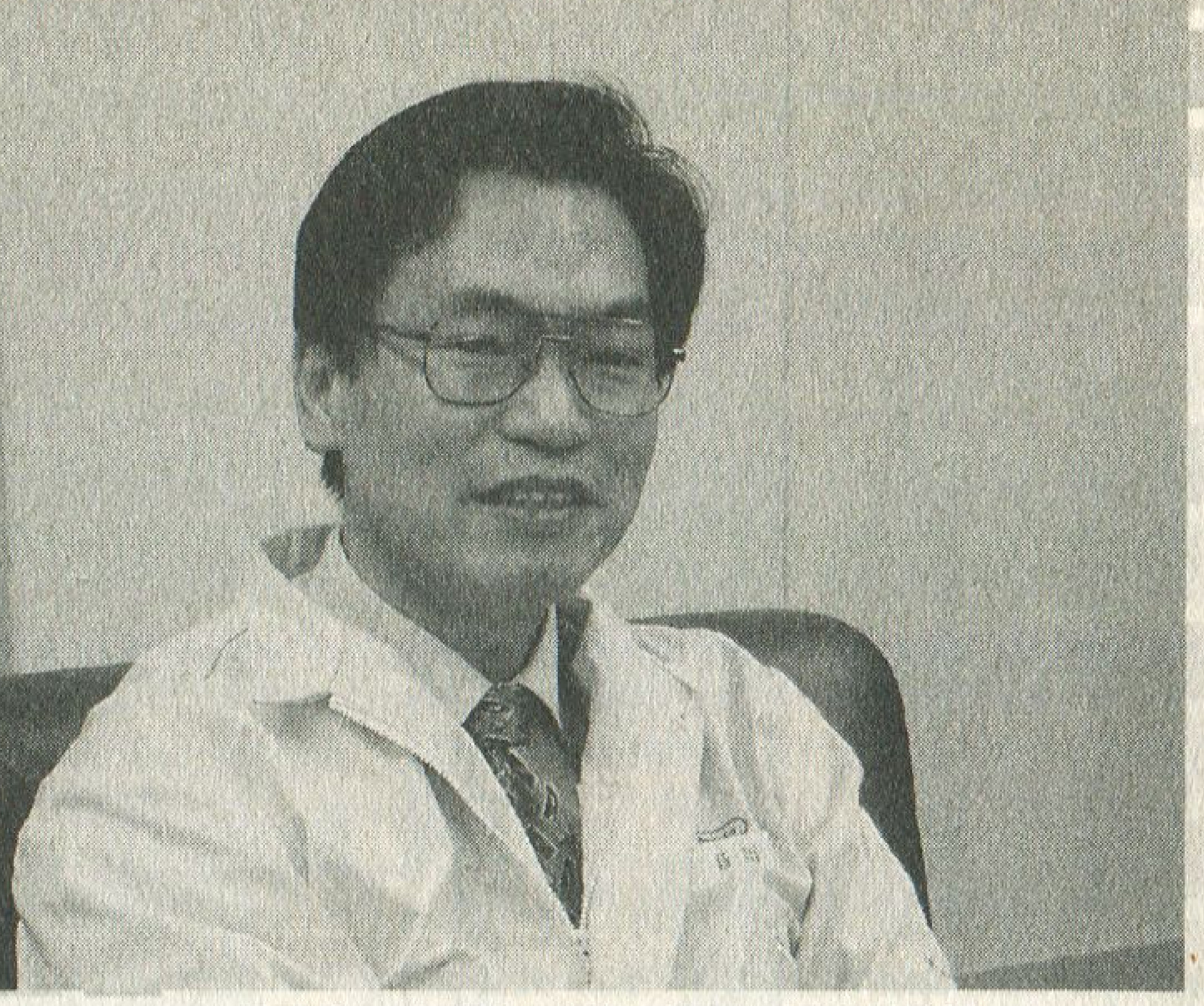
―『さわるメイドインワリオ』で不具合が発生しました。

皆：ごく一部のハードとの組み合わせにおいて、ソフト側との相性による問題が発生してしまいました。問題が生じたソフトでも、他のDSでは普通に遊べる場合もあります。結果として一部のソフトが交換対応となりました。以後の出荷分に対しては対応処理がされています。

―『プレイやん』でスピーカーの音が左右逆になる、という問題も発生しました。

皆：これは情けない話で、単純に

PSP、DSへの不満　特にPSPについては、自分たちが「携帯ゲーム機」を売っていることを自覚してほしい。日経ビジネスの久夛良木社長のインタビュー記事が事実なら冗談では済まされない。（神奈川県　まさを）



任天堂　広報室広報課　課長　皆川恭廣氏

任天堂のチェックミスです。まさか、といっては失礼ですが、スピーカーの音が左右逆になっているとは思わなかった。対応をすぐに協議し、社長の岩田の至上命令で、即日中に全品交換のリリースを発表しました。

——GBAやSPより十字キーが誤認識しやすくないですか？

皆：そういった苦情は正直に言って聞いていないです。世界中のできるだけ多くのお客様に不自由なくお使いいただけるように設計しているつもりですが、ただ、指の大きさによって押しにくく感じられることがあるかもしれません。

——DSの開発経緯について教えてください。

皆：もともとGBAが完成した時点で、次の携帯機プロジェクトが複数生まれました。そのひとつがSPです。ワイヤレスやタッチスクリーンというアイディアも、並行して実験されていました。そんな中、一昨年の後半に前社長の山内から、大胆な発想の転換が必要。二画面の携帯ゲーム機の可能性を考えてみなさい、という発案があったんです。当初は「二画面のゲーム機」とのみ公表しましたので、ゲーム&ウォッチ・マルチスクリーンを連想された者も多かったようです。

——僕もそう思いました。

皆：するとGBA以後の研究開発を進めていた部隊から、タッチスクリーンというアイディアが出てきた。それに宮本をはじめとしたソフト部隊が興味を示したんです。二画面+タッチスクリーン、それいけるよねと。GBA以後のさまざまなアイディアが、二画面というアイディアをきっかけに、すべて集まったんです。

——二画面、という点で苦労している開発者も多いようです。良いゲームがどれだけそろうか。

皆：ええ。ただ「良いゲーム」の定義を変えたいとは思っています。任天堂は大規模バジェットのゲーム開発を否定しているわけではない。しかし、それだけが良いゲームではないと思うのです。DSの発売はそうした問いかけでもあります。大メーカーのゲームでも、小規模の開発会社が受注制作している場合も多い訳で、そうした会社には、アイディア勝負ができるDSが魅力的に映るのではないでしょうか。

——ピクトチャットの評判が良いですね。ファームウェアなどの書き換えで、カラー化の予定は？

皆：できるだけフレキシブルでありたいとは思うのですが、そこまでは考えていません。PDA化などのご意見をいただくこともありますが、任天堂は純粋な実用品ではなく、インタラクティブな娯楽商品の開発が主眼ですので。

——「異質な体験」をユーザーがどの程度求めているのかが、今後のDSの鍵となります。

皆：それは正直に言ってわかりません。ただ画像を綺麗にするだけでも異質な体験にはなります。しかし今はもう、それが行き着くところまで行き着いている。家のテレビが大きくなったら、最初はその大きさに驚くけれども、1週間も経ったら大画面が当たり前になってしまう。それと同じです。そればかりを追いかけるのは、もうやめましょうと。そういう意味での「異質」なんです。ただDSのように異質な商品でも、発売されたら異質ではなくなる。

——任天堂は異質な商品を作り続けていくということですね。

皆川：そうです。それをアイディアでやるのが任天堂です。DSもそういう意味では、既存の技術を集めただけ。しかし、実に大きなものを背負っています。なにしろ、これが成功しなければレボリューションに続きませんからね。おかげさまで今、社内のムードも良いですよ。

——ありがとうございました。

（2月23日任天堂本社にて）



ネット時代のユーザーのあり方——有名ブログ「発熱地帯」に聞く

PSP初期不良問題を早くから取り上げていたブログ「発熱地帯」。ネットという武器を得て個人ユーザーができることは何なのか。

text by 編集部

ディスクが飛び出す、□ボタンがおかしい、電源が入らない——。PSPの初期不良についての噂の多くはネットを通じて広まった。PSPを購入したと言うと「ディスク飛び出す?」と聞かれるほどに、この「ネタ」には勢いがあった。なぜPSPの初期不良はここまで大きな問題となったのだろうか? ネットが大きな役割を果たしていたことに原因があるのだろうか?

そこで、PSP初期不良問題に早くから取り組み、情報を発信していた個人ブログ(注1)「発熱地帯」管理人のDAKINI氏に、当時の状況とユーザーから見た意見を伺った。

——不具合関係のニュースを掲載したときの反響は?

DAKINI氏(以下、**D**):不具合関係のニュースを掲載したきっかけは、自分の持っているPSPが電源を入れても起動しない不良品だったからです。最初は一般の方からの同情と荒らしの半々でしたが、同じような話があちこちのブログに掲載されるようになると、荒らしは減っていきました。一般の方はまず、初期不良のあまりの多さに驚いていて、それからソニーに対して怒る方、失望する方が多かったですね。1、2週間すると、最近のソニーの経営の悪化と合わせて感想や分析をされる方が増えていきました。ちょうど経済誌でもソニーの低迷を指摘する意見が増えていたので、連動したのではないでしょうか。

荒れた反応では、頭から不具合を認めない意見、「信者」「社員」扱いする人が多かったですね。ただゲートキーパー(注2)の問題が話題に上ってからはきれいになくなりましたが。不思議です。

——ゲートキーパーの件には驚きました。

D:社員の人たちの常識のなさにびっくりしました。自分たちのネット上での行動が、会社のイメージを損なう恐れがある、と認識できなかったのでしょうね。自社の製品に愛着を持つ気持ちは理解できますが、「価格.com」で競合他社の製品をけなしたり、任天堂のファンサイトにDSをけなすコメントを書き込むなど、やや行き過ぎた行動が目立ちました。非難が集中したのは当然でしょうね。ネットは自由な議論の場ですから、そうした攻撃的な意見でも意見自体はあくまで自由です。ただ個人の時間を使って、自宅から書き込むべきだと思います。会社に迷惑がかかりますよね。該当する社員も問題ですが、小学生にネットマナーを教えるのと同レベルの社員教育ができていないソニーにも問題を感じます。

——PSPの不具合問題がここまで大きくなった理由は?

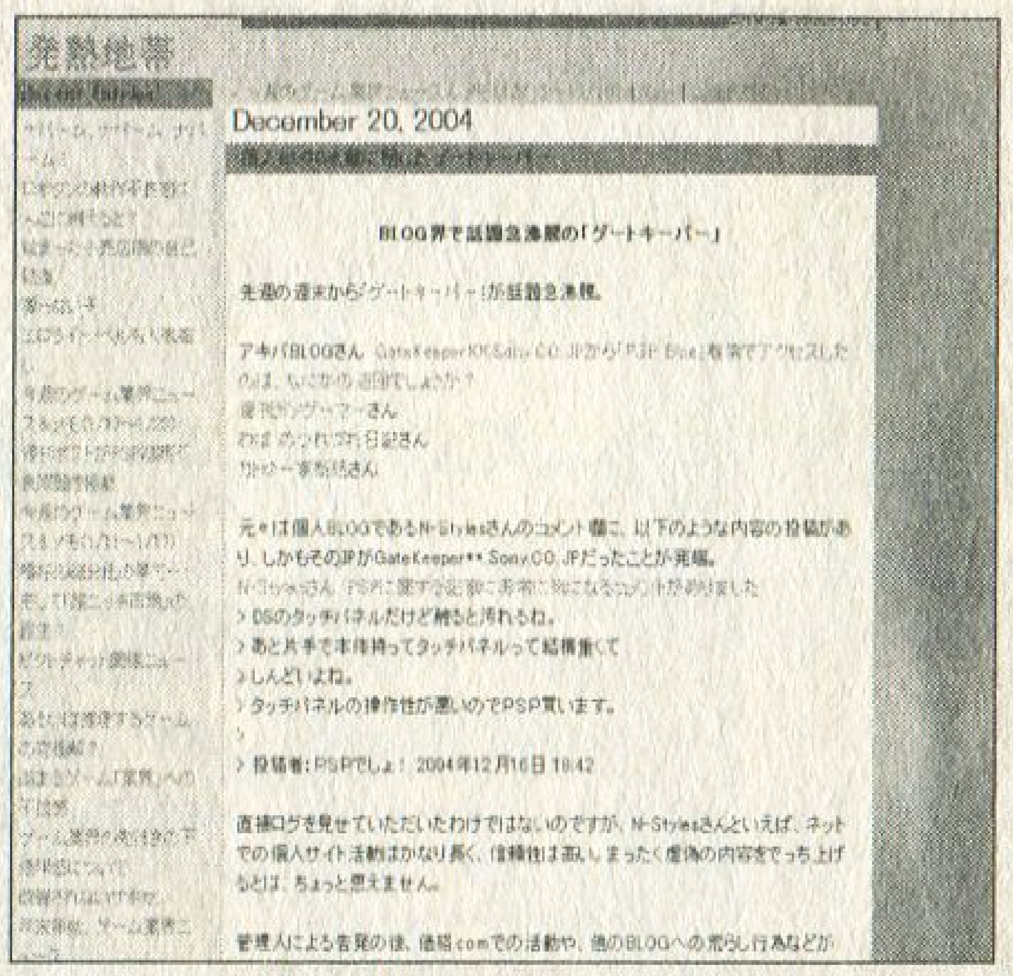
D:「ソニータイマー」と言われるほど、ソニー製品が壊れやすいという評判が広がっていました。潜在的な不満がたまっていた状態で、消費者が爆発しやすい大きな不良が起こったからでしょう。初期不良の症状が多岐にわたっていて次々と話題が出てきたこと、ソニーが速やかに対応せず事実を隠そうとしたことが、ユーザーの怒りをあおったことも大きかった。

——今回、「発熱地帯」をはじめとしてネット(ブログ)が大きな

注1:ブログ 「ウェブログ」の略。継続して更新され続けるWebページのことだが、現状では、記事が時系列およびカテゴリー別に並び、別のサイトの記事などにリンクを張って自分なりの意見を加えるなど、「個人のつながりではなく記事内容のつながりでリンクされた日記サイト」とも言うべきページをブログと呼ぶことが多い。

役割を果たしましたが。

D：不具合のひとつひとつは個人的な出来事ですから、ニュースサイトや既存のメディアにはほとんど取り上げられません。その点でブログが、不具合を伝えるには最適なメディアになったのでしょう。ブログにはトラックバックという「あなたの記事を読んで、僕も関連する記事を書きましたよ」とお知らせする機能がありますが、そのおかげで数十、数百のブログがお互いに連携できたのは大きいでしょうね。群がってみんなで騒ぐ「お祭り気分」もあったのでしょう。またブログで誰かが不具合を書くと、2ちゃんねる等の掲示板にその情報が投稿され、そのブログへのアクセスが増える。それを読んだ他の人が「俺も、俺も」とブログを書く。そういうサイクルもありました。



「発熱地帯」。ゲーム開発およびゲーム周辺の周辺技術や動向について、歯に衣着せぬ考察を広げるブログ

――この問題に限らず、昨今ブログの影響力の高さが言われます。

D：匿名掲示板の情報の信頼性が低下しているため、相対的にブログの信頼性が高いのだと思います。ブログも匿名のものが大半ですが、個人の責任で運営されているものですし、匿名掲示板に比べればリスキーな分、信頼感があります。実際、去年、とある小売店の店員さんのブログが書きすぎて閉鎖する羽目になっていました。ブログといっても結局はただの個人サイトにすぎませんが、「ブログ」という名前を得て、ネット上の一勢力として、ひとつのまとまったカテゴリーとして存在感を増してきたのでしょう。

PSPの初期不良の話が伝わる以前、ゲーム系のブログで注目を集めたのは、ゲーム開発者や小売店の店員さんのブログです。ブログは当初、専門家、事情通が情報発信する場でしたし、今後も専門性の高い話題や、内部事情のリークの場として機能すると思います。初期不良の話が出てからは、事情通のブログではなく純然たるユーザーのブログが注目されるようになりました。しかし最も活躍するのは今後も、不良についての報告など、「個々のユーザーの体験」に基づく情報だと思います。ブログは相互参照しやすいため、企業に対するユーザーの監視の目は年々、厳しくなっていくのでしょう。結果として、不具合の「発見」件数がたいへん多くなっています。『メイドインワリオ』の不具合、『GT4』の起動しない不具合、『ポポロクロイス』の不具合、「プレイやん」の不具合など……。ネット上ではますます、ネガティブな情報が伝わりやすくなっていますし、"あら探し"的にネタを求めている人などもいますから、企業には厳しい時代だと思います。品質管理について、かなり厳格な姿勢が求められると思います。

――PSPの□ボタンの不具合について、無償修理されることになりました。

D：非常に遅い対応ですね。とはいえ、ネットを中心に批判意見が多く集まった影響だと思いますし、"ユーザーの声"のひとつの成果だと受け止めています。

――任天堂とSCEの対応を比べてお感じになっていることは？

D：任天堂のほうが常識的な対応をしていると思います。自社の武器（信頼感）をよく理解しているのでしょう。ドット欠けへの対応は行わないのが普通ですが、無償交換すると宣言しており、企業として守るべきルールの枠を越えた、消費者への誠実さを感じます。

SCEには、会社と社員、両方のモラルの低下を強く感じます。ゲートキーパー問題も起こるべくして起こったのでしょう。PSPがもし150万台、200万台ぐらいの台数で止まって、普及しなかったら、XBOXの先例と今回の件を合わせて、「日本市場では初期不良への対応を誤ったハードは負ける」という法則が成立しますね。そのほうがハードメーカーには良い教訓になると思います。

――ありがとうございました。

注2：ゲートキーパー事件　個人ブログへのコメント欄にされた、DSをけなすような投稿のIPがGateKeeper**.Sony.CO.JPだったことが発端。その後「価格.com」や他のブログでの活動が次々と報告され、当時多かった個人ブログへの荒らし行為も、彼らの仕業ではないかという憶測を呼んだ。

岩田、久夛良木両雄は〝狼少年〟のままなのか
勝者不在のビジネスに苦しむ両リーダー

日本を代表する2大ハードメーカーとなった、任天堂とSCE。その両社のトップに見る〝リーダーの資質〟を考えてみた。

text by 吉田龍司

携帯機市場でも激しいつばぜり合いを繰り広げる任天堂・ソニー両陣営。しかしここ数年に限った話では、両社とも〝苦戦〟のイメージがぬぐえない。今回の携帯機戦争にしても、両社とも十分な利益を稼げるのか。誇らしげに掲げたビジョンを具現化できる勝算はあるのか。答えは見えず、すでにゲーム市場は勝者不在のビジネスに陥ってしまった感がある。

岩田聡・任天堂社長は手堅い経営で全社を引っ張っているが、就任時にうたった〝コネクティビティ（つながり）〟の理想は宙に浮いたまま。そして久夛良木健SCEI社長はPSX、PSPと新ハードで話題を振りまいたが、この2月に本社取締役解任という苦汁をなめさせられた。もちろん両者ともたぐいまれな人物であり、今後の業界の浮沈はこの二人にかかっていると言って過言でない。だが、両リーダーの行く手にはいまだ光が見えないのだ。

ゲームビジネスはすでに平均点以下の斜陽産業

ゲームをあくまでビジネスとして割り切って考えた場合、そもそも優れた社長像とは何なのだろう。やや堅い物言いになるが、それは〝利益を増やし、株価を上げる人物〟にほかならない。両氏のゲームに対する考え方やハードに対するユーザーの評価もそれはそれでたいへん重要だが、とにかく大事なのは表面上に表れる数字である。

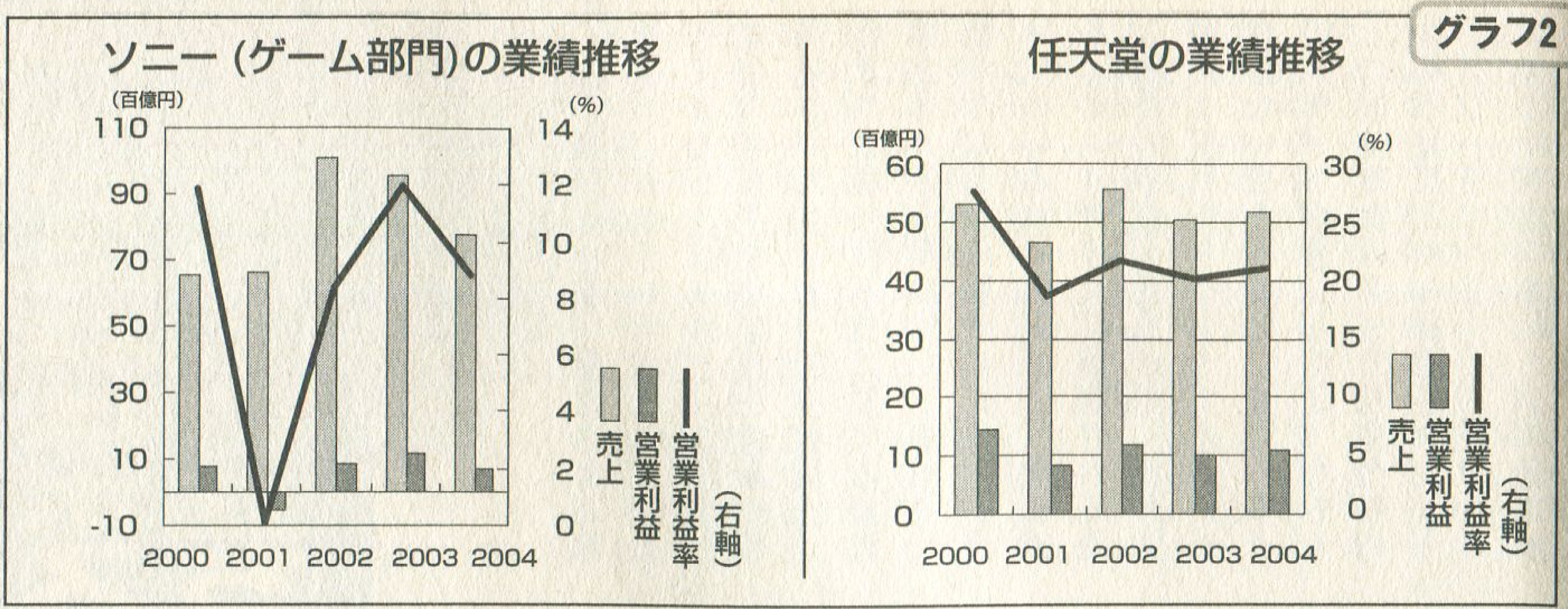
グラフ1はこの2年間の任天堂、ソニーの株価推移を見たもの。PSP発表時（2003年5月）を起点とし、特にこの携帯機戦争勃発以降の両社に対するマーケットの評価を反映したものだ。ただし、ソニーのゲーム部門売上は全体の約1割にすぎないため、ソニーの株価は全社のエレクトロニクス不振の影響が影を落としていることには留意してほしい。むしろ出井・山内両氏に対する市場の評価と見れば適切かもしれない。なおTOPIX（東証株価指数）はニッポン企業の平均的な株価である。

PSPは当初「携帯機でもソニーがシェアを取れば任天堂は危うい」との評価からソニー買い・任天堂売りとなった材料である。任天堂は約半年さえない動きを続けた後、DSに対する期待感もあり着実に値を戻した。一方、ソニーは2003年は堅調だったものの、全社の不調やPSXの失敗もあり急激に失速。注目は携帯機戦争も第一ラウンドが終了した今年の動きである。この3月、ソニーは経営体制の刷新が好感され株価は急騰。任天堂は業績の減額、DSのソフト不振が嫌気されさえない。

現状だけ見れば両社のパフォーマンス（03年5月から30%上昇



グラフ1



はまったく一緒、ただしニッポン企業全体（同40％上昇）から見れば両社は平均点以下なのである。ちなみに新日鉄は同期間で2倍、ライブドアは9倍。ここ数年あれほどマスコミに騒がれた携帯機戦争だが、結局ゲーム企業は成長企業とは見られていないのだ。久夛良木氏に至っては、出井氏と同様、むしろ失脚が株価の好材料になっている始末である。

支持を集める岩田氏の思想　しかし新機軸は軌道に乗らず

次に両社の経営手腕そのものが表れている業績面を見てみよう。グラフ2はこの5年の両社の売上・営業利益（本業から上げた利益）、そして事業の採算性を示す営業利益率を示したものである。

任天堂は安定しているが、可もなく不可もない停滞だ。日本の全産業は平均で2002年度から今年度まで4期連続の増収増益。任天堂は今年度減収減益見込み。市場では「7千億円もの資産がありながら、まったく有効活用ができていない」（大手投信）など厳しい声が多い。岩田氏もはや就任3年目。コネクティビティを打ち出し、「リアリティと複雑さを求める路線は飽和。いまだかつてない新しい遊びを提案したい」と広言したものの、結果は思うように表れていない。多くの家庭でGCがほこりをかぶっている現状、次世代機「レボリューション（仮）」の思想が届いているとも思えない。

確かに岩田氏の考え方を支持する人は多い。しかし繰り返すが、利益を増やし、結果を出すのが優れたリーダーである以上、現状のレボリューション構想は絵に描いたもちにすぎないのだ。新しい遊びを提案するどころか、この3年の収穫は（個人的には）ファミコンミニだけ。暴論だが、GCなど最初から作らないでファミコンを再生産していたほうがもっと利益が出たのではないか。DSの現状とて、本当に新しい遊びを提示しているとはとても思えない。

一敗地にまみれた久夛良木氏　暗雲漂うCELL、UMDの行方

厳しいのはソニーも同じである。思うように業績が上がらないうえ、利益率は実に任天堂の半分以下という効率の悪い商売になっている。「PSPを21世紀のウォークマンにする」と豪語した久夛良木氏とてもすでに狼少年。エモーショナルエンジンの汎用ビジネスも不発、CELL構想も勝算のあるビジョンとして社内・社外の期待を集めていたなら株価はもっと上がっていたし、おそらくは経営体制刷新という事態にはなっていない。これはUMD構想とて同じである。

つまり今回の解任は出井・久夛良木体制が散々掲げてきた独自規格による大風呂敷プランにとっては逆風。だが、市場が経営体制刷新を好感したのは、出井・久夛良木体制に対する評価の裏返しにほかならない。「ソニーは今後もうからないゲームより本業のエレクトロニクス再建に軸足を置く」（大手証券アナリスト）と考えるのは、うがちすぎではないと思う。

岩田、久夛良木両氏の空回りはいつまで続くのか。冬の時代に終わりは見えない。

PSP、DSへの不満　不満はない。業界が盛り上がるならそれで良いでしょう。（岩手県　HA-21S）

PSPはポスト「iPod時代」を築けるか？
ソニーに立ちはだかるアップルの壁

順調に普及が進むPSP。課題はUMDの普及ではなくネットワーク時代の寵児として社会に受け入れられつつあるiPodといかに相対するか。

text by 中村彰憲

住み分けが進むPSPとDS

部品調達の不備、懸念される原価割れ、これといってとんがったモノがないタイトルラインナップなど、さまざまな暗雲を含みつつ発売されたPSP。発売直後は、さまざまな初期不良に関する暴露話がネットを飛び交い、それらに臆することなく発せられた久夛良木氏の「これは仕様だ！」発言が多くのユーザーに問題視されるなど波乱含みだったものの、比較的順調な売れ行きと言ってもいいのではないだろうか？　また、多くのメディアが懸念したようなDSとの直接対決はPSP発売当初の在庫不足などから回避されたようだ。

今回の2つの携帯ゲーム機においては、顧客層の住み分けがメーカー側の意図どおり進んでいったように感じられる。筆者は本稿をGDC参加に向けてサンフランシスコに向かって飛んでいる機上にて執筆しているが、今回旅を共にしている携帯ゲーム機はPSPである。なぜなら、筆者の子どもたちがDSを手放さなかったからだ。GDC会場内でピクトチャットで会話することを心から望んでいただけに、いまだに口惜しくも感じてはいるが、内実、自分がPSPをこちらに持ってきたということにホッとしてもいる。なぜなら、筆者がいないところで、子どもたちが勝手にPSPを使用することに強い不安を覚えずにはいられないからだ。このような筆者の体験が両者の「住み分け」の状況を象徴しているように感じられる。つまりDSは、小学生がガチャガチャワイワイ遊んでも親としてまったく気にならないデバイスなのに対し（タッチパネルにつけられた傷も、最初は気になって仕方がなかったが、今ではなんとも感じなくなった）、やはりPSPは子どもたちだけで触らせるには不安が残る。「高価でクールなガジェット」なのだ（さすがに人に見せびらかすときに、液晶が傷だらけではかなり恥ずかしい）。

すでに本誌58号にて説明したとおり、DSとPSPでは製品としての市場におけるポジショニングは発売前から明確に分かれていたが、実際、現物を触り、自分のモノとして使用してみると、いかにこれら2つの機器が「売ろうとしている」特質や方向性に違いがあるか、ということを実感できる。

筆者がDSをプレイしたときまず驚いたことが、ゲームプレイにおける斬新さだった。日常生活においてフツーに使うようなタッチパネルが、「あそび」のインターフェイスになっただけで、ゲーム上のルールとして新たに触る、こする、切る、描くなどさまざまな動詞群が加えられ、そこから生ま



盛況のGDC会場でも持っている姿を見かけた

PSP、DSへの不満　DSの有力ソフト不足、PSPにあってはソニー恒例のハードの不具合。特にソニーの事後処理対応の悪さには閉口して言葉も出ない。（東京都　ティーポット）



れるそう快感に驚き、貪欲にプレイしていきたいという気持ちをかき立てた。ピクトチャットすら、コミュニケーションソフトというよりは新たなゲーム上のルールと認識したのが実情だ。

トロイの木馬再び

これに対し、PSPを手にしてまず感じたのが「さて、これを使って（ゲームのほかに）何ができるだろう?」だった。つまりガジェットそのものに付加されているさまざまな機能に「あそび」を期待したのだ。MP3、MPEG-4ファイルなどのコンテンツファイルをPC上からダウンロードし、メモリースティックPROデュオに格納して再生したときの喜びなどはPSPホルダーにとっていまだに新鮮に感じる楽しさなのではないだろうか?

携帯デバイスで今までに感じたことのないようなクリスプなサウンドと、クリアな画像に感銘しつつ、かつゲームプレイにも同様の驚きを当然のごとく感じるPSP。この、本来2万円強では考えられないほどの優れたデバイス機能が、新しいモノ好きであるイノベータやアーリーアダプターにとって最高の付加価値となっている。そして、UMD AudioやUMD Videoの発売がこれから控えているのだ。

このような観点からすると、PSPはPS2発売の時と同様、携帯型エンターテイメントデバイスとしての「トロイの木馬」であることは明白だ。もともとゲーム機として発表されながらも、ゲームなどの触覚メディアも含むメディア的エンターテイメント体験をユーザーのエンタリングポジションとしながら、「クールな情報端末」としての位置づけを確立させようと考えるSCE側の野心が見え隠れするのだ。情報家電の普及と、そこに存在するリビングルームにおける情報空間の争奪戦というのが注目されている中で、PSPはすでにパーソナルスペースにおける情報空間の掌握を進めている。

このような意識は、「プレイやん」などの発売をもってしても明らかに遊びの領域を逸脱していないDS戦略とは一線を画している。「パーソナルスペース」のドミニオンに懸ける決意は、PSP発売後程なくしてPDAである「クリエ」シリーズの中止を決定したソニーに強く表れている。

ソニーの取るべき道

では、PSPはソニーグループの思惑どおり、21世紀の「ウォークマン」たりうるのだろうか?

実は、この名誉ある称号をPSPより先に与えられた商品が存在する。そしてそれはソニーグループのモノではない。アップルの「iPod」だ。もともとスティーブ・ジョブスはアップルについて「PC産業におけるソニー」でありたいと言っていただけに、多くの人が「iPod」をそのように称していることに深い感慨を覚えているのではないだろうか。

全世界で1千万台以上の普及台数をひっさげ、一大フェノメノンとなっている同機だが、初代の登場は非常にささやかだった。もともとマック専用のデバイスとして発売され、価格も高く、今話題のホイール機能すらついていなかった。つまり「iPod」のデバイスだけでは、アーリーアダプター止まりだった可能性が高いのだ。

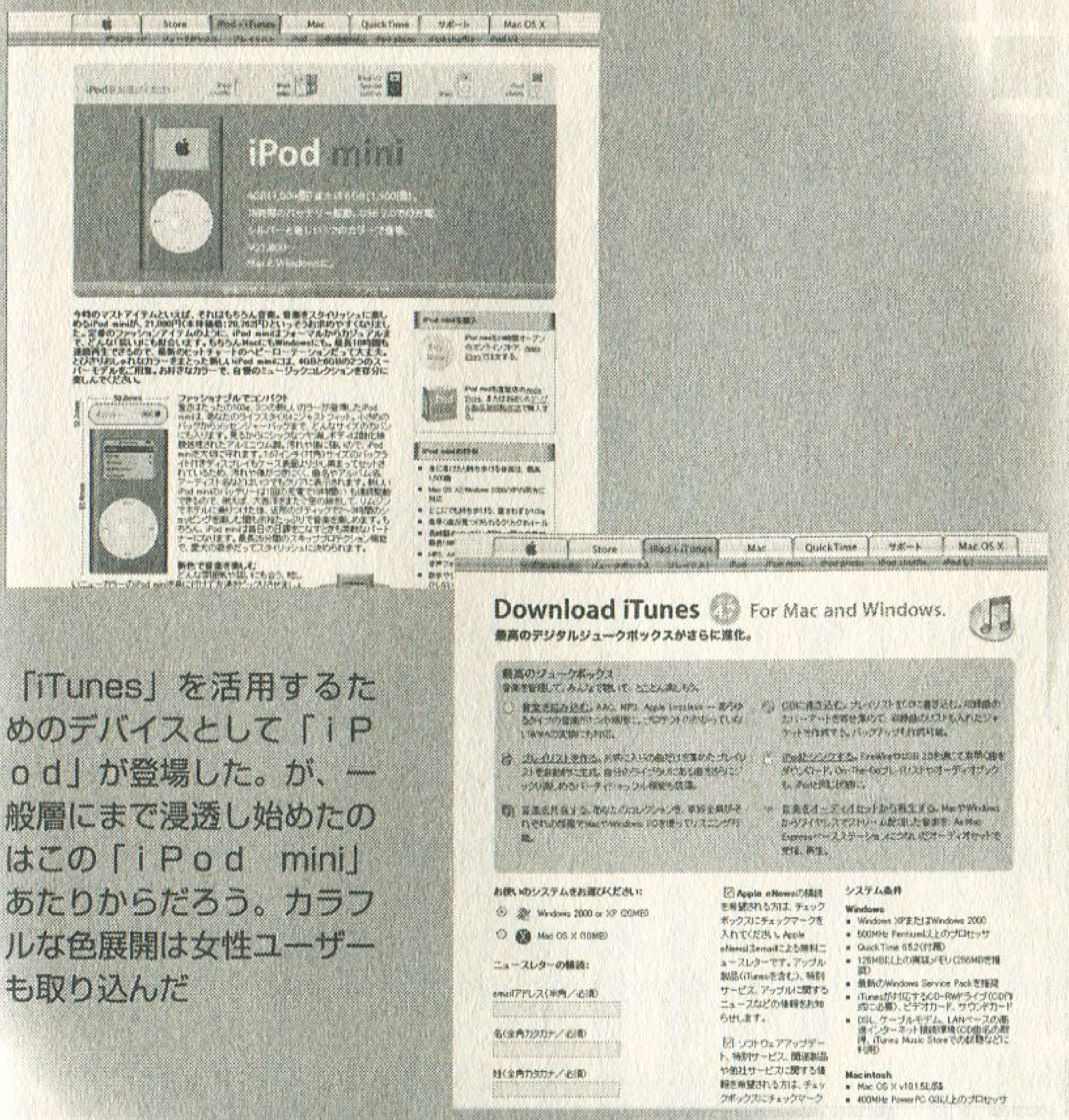
では「iPod」はいかにして爆発的普及に欠かせないアーリーマジョリティの心をつかむことができたのだろうか? それと深く関係しているのがアップルの「iTunesミュージック・ストア」の開店と、それに伴う同社のネットワーク音楽流通におけるアーキテクトとしての位置づけの確立だ。「iTunes」はPC内のMP3フ

PSP、DSへの不満

DSはデモゲームを店頭でやりましたが本体が思っていたより重かったので左手で本体を持って右手でペンツールシコシコやるのが結構大変。もう少し軽くなったらいいなあ。（茨城県　早漏れホース）

ァイルなどをわかりやすくリストアップし、USBケーブルを通じて簡単に「iPod」へのダウンロードを可能としたデジタル音楽マネジメントソフトウェアで、現在は「Quick Time」と同様に無料でダウンロードが可能だ。そもそも「iPod」がこの「iTunes」を最大限に活用するためのデバイスとして開発された経緯がある。だがここまでは、他社の携帯型デジタル音楽プレーヤーとあまり変わらない。

　重要なのは、ウィンドウズ版向け「iPod」の発売とともに音楽レーヴェル各社に働きかけ、一曲ずつ購入できる仕組みを「iTunes」ソフトと連結できるようにした。ここが既存の製品とまったく違う点である。曲をダウンロード購入し、「iPod」に取りこむまでを極めて手軽に実現することで、新曲を素早くパーソナルなものへと変換させる一連のバリューチェーンが、ユーザーにとってかつてない満足度を与える結果となったのだ。



「iTunes」を活用するためのデバイスとして「iPod」が登場した。が、一般層にまで浸透し始めたのはこの「iPod mini」あたりからだろう。カラフルな色展開は女性ユーザーも取り込んだ

　これにより、「iPod」は今までの各種オーディオデバイスに存在していた『軽薄短小』といった特徴や、「PC上のコンテンツをダウンロードすることで携帯化できる」といったネットワーク携帯デバイスの特徴に加え「オンライン商業サービスとの融合による新たなコンテンツ流通の提供」を、押しつけがましい形でなく極めて自然に行うことを達成し、ユーザーからもコンテンツサプライヤーからも受け入れられる流通パラダイムの確立を達成したのだ。

　この時点で明確なビジネスチャンスを感じ取った音楽業界は、今まで躊躇していた一曲ごとのダウンロードというビジネスモデルを素直に受け入れ「iPod」普及の原動力となっていく。また「iPod」の普及は使用者数の停滞により窮地に陥っていた「デジタルブック」流通をも救った。ここに「iPod」をコアとして多種にわたる産業を巻き込んだWin-Win体制が構築されていく。

　かくして、アップルはゲーム業界における任天堂やSCE、オンラインゲームにおけるNCソフトや盛大ネットワーク、そして汎用型コンピュータソフト流通におけるウィンテル連合と同じく、デジタル音楽流通におけるアーキテクトにまでのし上がったのだ。



PC（パーソナルコンテンツ）流通のアーキテクトとなるために

パーソナルスペースのドミニオ

ンにおいて覇権を得るには、そのスペースに提供されるコンテンツ流通のアーキテクトとなることが必須だ。その意味では「iPod」がその座を勝ちとる可能性が極めて高い。技術面ではデザイン以外それほど斬新なものがなかった「iPod」だが、最新バージョンでは画像写真を表示できるカラー液晶を付加したバージョンも発売され、提供できる情報空間の拡大を確実に進めている。

では、このような中でソニーは何をするべきか。必要なことは顧客を含むすべてのバリューチェーンをつぶさに調査し、現状を可能な限り客観的な立場から把握することだ。そして、これからの未来においてディスク型コンテンツ流通とネットワーク型コンテンツ流通のどちらに未来があるのか、もし、共存が可能ならどのような流通体系が両機能のメリットを最大限に享受できるのかを吟味していくことだ。特にどのようなバリューチェーンを築き上げれば、コンテンツの提供側が最もうまみを実感できるのかを明確にすることが重要だ。

SCEはPS2における「トロイの木馬」戦略を根強く現在の成功体験として共有しているが、本来の成功体験は自身の存続のために必死でもがいていたPS黎明期にある。覇権には程遠かった当時、他社とのWin-Win関係の構築とその提案を、任天堂が示していた以上に明確に見せない限り生き残る道はなかった。譲歩した面も多々あっただけにいまだに屈辱的な思いもあるかもしれないが、新興産業におけるアーキテクトになるということはそれほどの痛みをともなうものであり、PSPの提案というのは、パーソナルメディアにおける商業用流通の提案と同義であるということをあらためて自認する必要があるのではないだろうか？

つまり、これらのいわゆるベタな作業を調査会社などに委託するのでなく、自ら行っていくことなしに、PSPが「21世紀のウォークマン」という冠を得ることは不可能だ。

もっともすでに「ウォークマン」という音の響きそのものが、そのメタリックな外観とともに一種の古臭さをユーザー（特に欧米）に与えてしまっていることは否めない。1千万人以上のユーザーにとっては全ミュージックコレクションといった自らのアイデンティティに準ずるものを常に持ち運べ、かつ、必要であれば他人とのシェアリングすら可能にした、「2001年宇宙の旅」をほうふつとさせるレトロフューチャー的外観の「白い魔法の箱」そのものが現在におけるポップカルチャーの代名詞となっている。

これはカルチャーアイコンとしてのステイタスを半世紀近くも保ち、ライフスタイルの提案をその事業における核心的価値と位置づけ続けたソニーグループにとって危機的なことだ。そしてそれは原産国である日本にとっても「Cool Japan」のイメージを損ないかねない深刻な問題なのだ。ここはなんとかソニーグループにがんばっていただきたい、というのが筆者の真摯な願いである。

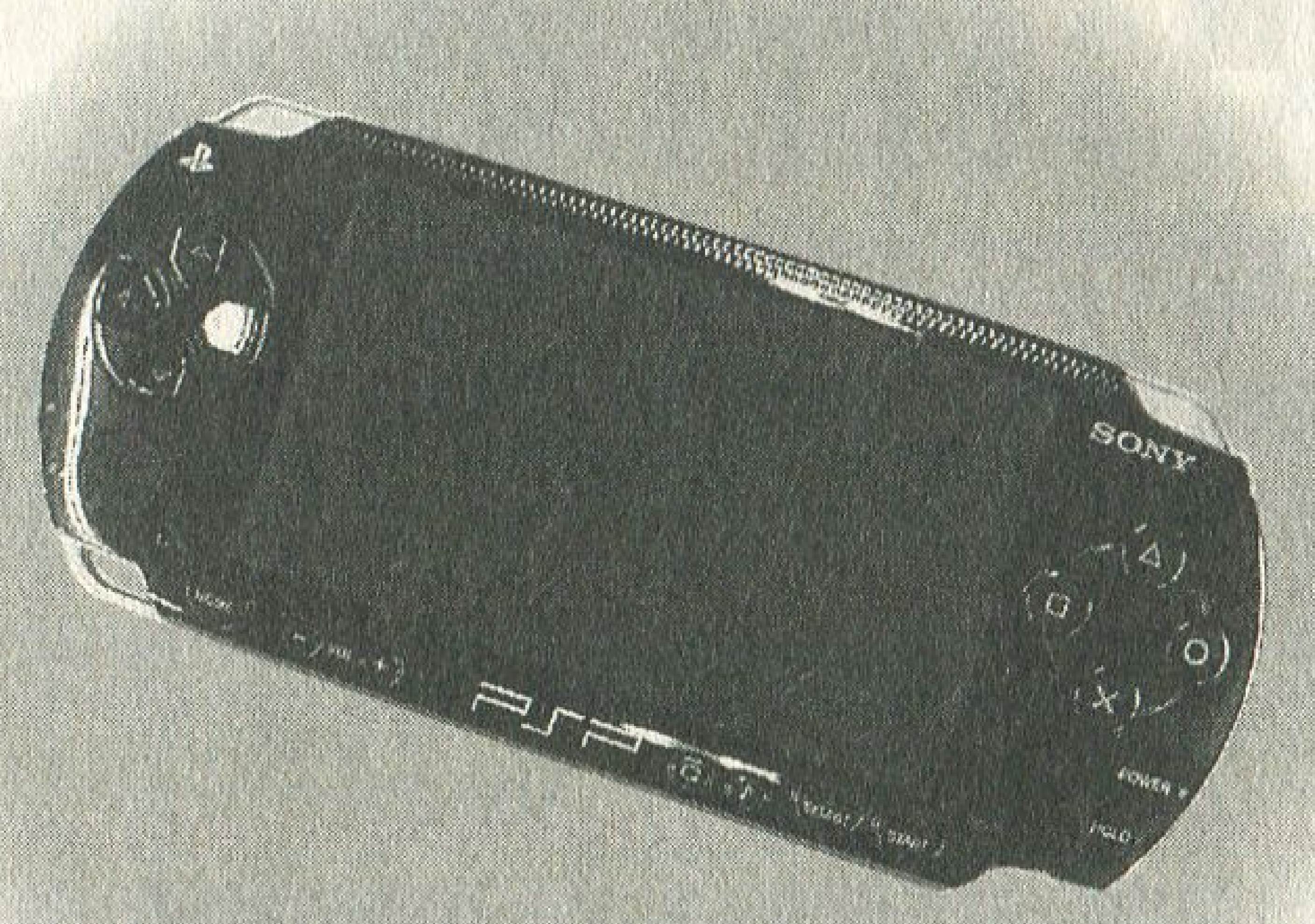
参考文献

Marco R. della Cava, 2005　In iPod America, legions in tune　USA TODAY

Newsweek編集部　2004　iPod的21世紀ライフ　Newsweek日本語版v19n32：p32-40

Newsweek編集部　2004　SONYのパーソナル革命　Newsweek日本語版v19n46：p40-47

「それがPSPの仕様だ」久夛良木SEC社長、ゲーム機不具合騒動を一蹴　日経BP2005年1月24日号



PSP, DSへの不満　ＰＳＰの不満は、本体が高すぎること。買えないじゃないか、ビンボーは……。（岡山県　じつ）

任天堂による革命 未来はDSが握る

全世界でスタートダッシュに成功したDS。その可能性はDSだけにとどまらない。レボリューションを踏まえた未来を考察する。

text by 大規典博

2画面にすっかりだまされた人たち

2004年1月、当初任天堂が「2画面」と言い始めたとき、ゲームユーザーのみならず業界関係者までが「2画面」の字面に引きずられ、思考停止に陥ってしまった。むしろゲーム文化に詳しい人ほど「ゲーム&ウォッチ・ダブルスクリーン」の記憶に縛られてしまったと言える。しかし、ふたを開けてみれば任天堂は2画面のほかに、タッチパネルという「必殺技」を隠し持っていた。しかも当初は影の薄かったマイク機能も『キャッチ!タッチ!ヨッシー!』で、息を吹きかけるとタッチパネルで描いた雲が消える、という仕様を盛り込み、ユーザーを驚かせた。個人的にもこの「吹いて消す」アクションは、タッチパネルをAボタンとすれば、新しいBボタンキャンセルの発明ではないかと感じるほどである。さらにゲーム以上にピクトチャットが新しいコミュニケーションの形態を作り出すなど、DSのローンチは、最高の形でスタートしたと言えるのではないだろうか（GDC2005会場でも、岩田社長の基調講演を尻目にピクトチャットしていたふらち者が、筆者をはじめ少なからず存在した）。

こうなるとDSの次の一手が気になるのが人情である。本稿は先の任天堂・皆川氏のインタビューに加え、GDC2005での岩田社長による基調講演、および会場での日米欧のゲーム開発者へのヒアリングを元に構成されている。ここでポイントとなるのが、DSの可能性を論じていくと、必然的にDSだけにとどまらず、任天堂が現在開発を進めている次世代コンソール機（レボリューション）を含んだ話になる、という点である。ただし、任天堂はこれまで両者の関連性を明確にすることを意識的に避けてきた節がある。実は皆川氏へのインタビューでも、筆者は両者の関係性（ゲームキューブとGBAにおけるコネクティビティ戦略はDSでも継続されるのか、など）についてかなりしつこく質問をしたのだが、皆川氏はそのたびに「知らされてない」との回答を繰り返すにとどまった。しかし、これまでに露出した情報を整理すると、ある程度その答えが見えてくるのではないだろうか。



GDC2005で基調講演を行う任天堂・岩田聡社長

基礎技術が似てくる次世代コンソール機

まず前提として整理しておきたいのが、次世代コンソール機では各ハードに用いられる基礎技術の差異が、今まで以上に小さくなるということである。表1に現在明らかになっている次世代コンソール機のCPU、GPU(*1)、API(*2)をまとめてみたが、こ

(1)GPU：グラフィック処理を専門に受け持つチップ。ATIとNVIDIAはPCグラフィックチップの二大メーカー。

	CPU	GPU	API
ゲームキューブ	IBM	ATI	OpenGL
PS2	EE	GS	OpenGL
Xbox	Intel	NVIDIA	DirectX
REVOLUTION	IBM	ATI	OpenGL
PS3	CELL	NVIDIA	OpenGL/ES
Xenon	IBM	ATI	DirectX

表1　現行機と次世代機におけるハードウェア上の基

れを見るとPS3のCELLチップを除けば、次世代コンソール機で用いられる基礎技術はすべてPC上で練られてきたものばかりで、ほぼ大同小異であることがわかる。つまり次世代コンソール機とは、ざっくりと言ってテレビにつなげて遊ぶクローズドなPCなのである。もっともコンソール機がテレビの前に座り、コントローラを握って遊ぶ娯楽である以上、テレビゲーム文化の成熟に伴って全体的な方向性が似てくるのは、避けられないだろう。

逆にサードパーティからすれば、プラットフォームが似かよるほどマルチプラットフォーム戦略を採りやすく、ユーザー側にしても最もソフトの選択肢が多いハードを選べば良い、ということになる。そうなるとハードメーカーの地位が相対的に下がり、パブリッシャーの地位が上がる。現在この傾向の頂点にあるのが、ドル箱のスポーツゲームに加え、新たに「映画ゲーム」で市場に君臨している世界最大のパブリッシャー、EAであることは、言うまでもないだろう（補足すればコンソール機がPCベースになれば基礎技術開発をPCで行い、コンソール機向けに改良して供給する、エンジンやツールベンダーも大きな力を持つようになる）。

マイクロソフトがGDC2005で基調講演した「HD（ハイディフィニッション）時代」というキーワードも、このEA戦略を多分に意識したものととらえられる。ハイビジョンクオリティなビジュアル性能を持つコンソールで、ハリウッド映画とのメディアミックスを進める戦略は、まさにEAモデルの継承だからだ。さらにプラットフォームホルダーならではの強みとして「LIVE!」というオンラインサービスを加えることができる（ちなみにこのハード＋ソフト＋サービスの三位一体戦略は、アップルのiPod＋iTunesの成功モデルにも共通して見てとれる）。EA自体はハードメーカーではないので、逆にEA自身をこのサービス上に積極的に取り込めれば、PS3に対する圧倒的なアドバンテージとなる。

一方で任天堂は従来のゲームキューブ＝GBAにおけるコネクティビティ戦略をレボリューションとDSでも継承・発展していくと考えられる（もちろんこれは筆者の現時点での観測であり、E3で大きく予想が裏切られる可能性もある）。これまでコネクティビティ戦略がつまずいた主な原因は、接続ケーブルをはじめとして、ゲームをプレイする環境を整備するための敷居の高さにあった。しかしDSの無線機能を用いれば、この敷居をかなり下げることが可能になる。今回GDCでレボリューションの無線機能と過去資産の共用（ゲームキューブと推測される）が発表されたことから、DSが無線でレボリューションと連動する可能性は非常に高い。

また任天堂はニンテンドウ64でコントローラに3Dスティックとともに十字キーを搭載し、過去のゲーム文法を内包したうえで新しいゲーム文法を創造した経緯がある（これはDSの十字キーとタッチスクリーンでも同じである）。これを踏まえると、レボリューションでは標準のアナログスティック主体のコントローラとは別に、DSのタッチパネルでも操作できると考えるほうが自然である。これも筆者の妄想だが、DSのタッチパネルで直接テレビに絵を描いたり、マイクで録音した音声をテレビからしゃべらせたりする遊びを想像すると、なるほど任天堂の言う「異質な体験」も実感できてくる。

裏を返せばこれくらい大胆にインターフェイスの追加・刷新を行わない以上、今やコンソール機に

(2)API：ゲーム機とゲームソフトを仲介する「お作法」のこと。ゲームソフトは基本的にすべての処理をこのAPIを経由して行う。

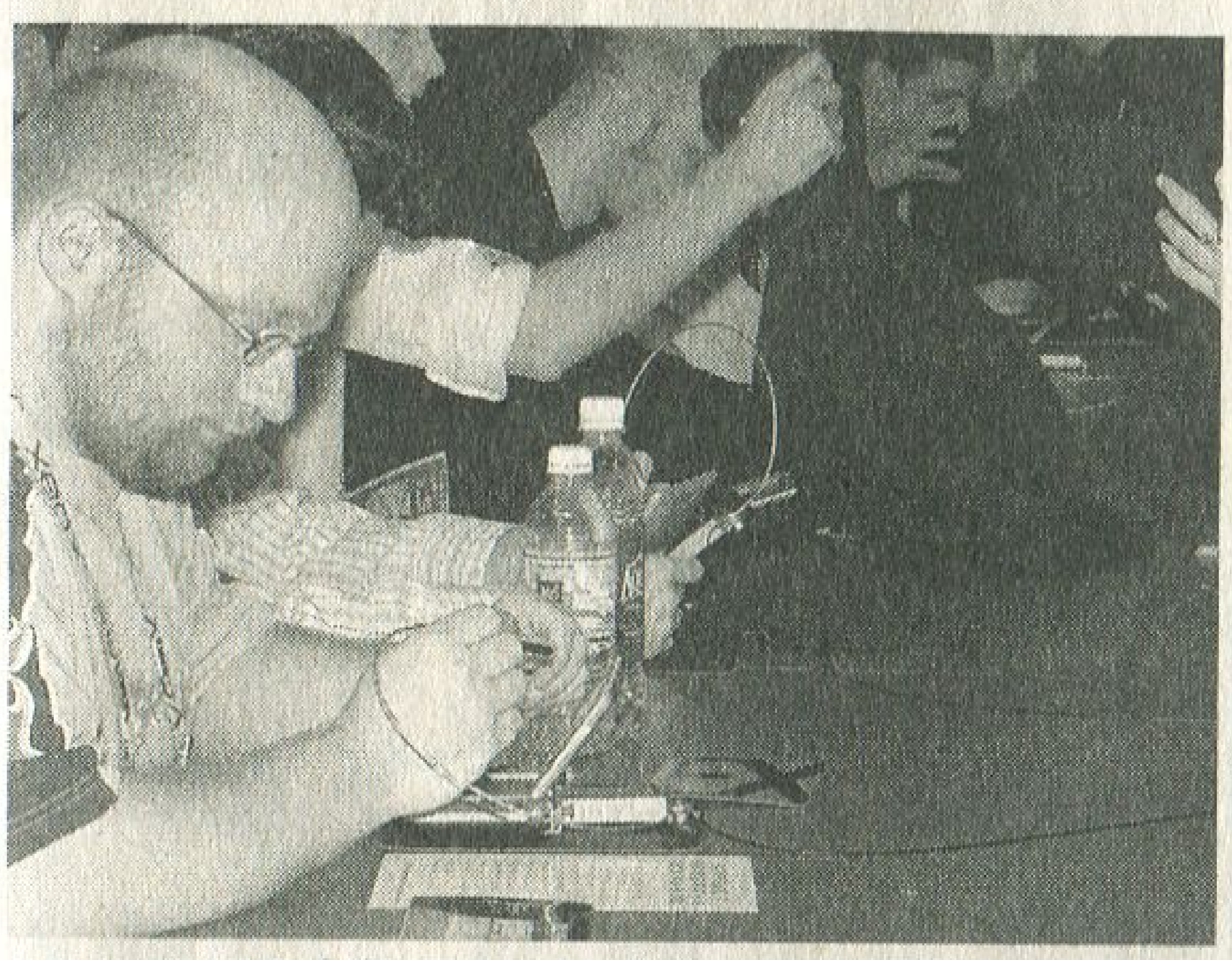
おける差異は見いだしにくいのが現状である。ここ1、2年のPS2国内市場の中で、最も注目を集めたソフトは、『ドラゴンクエスト』などの老舗RPGシリーズを除けば『太鼓の達人』だった。また残念ながら国内では振るわないが、世界市場で『Eye Toy』が現在もヒットしている。『Eye Toy』や『ドンキーコンガ』のヒットで、北米市場で『DDR』もようやくブレイクし始めた。国内市場に比べて北米・欧州ではDSのハードに対する需要が非常に高く、店頭でも売り切れが続いている(*3)。全世界的に「異質な(インターフェース)体験」に対する潜在ニーズは高いと考えられる。

　ただし、もちろんマイクロソフトの「HD時代」も間違った方向性ではない。テレビゲームは人間の欲望を実現する「欲望産業」であり、大画面で高品質な映像に慣れたユーザーは小画面に戻ることはない。任天堂としてもリアルタッチの新作ゼルダをはじめ、保守本流のタイトル開発も進んでいる。とはいえ「異質な体験」を求める市場は存在しており、DSがそのキーワードになる可能性は高いだろう。

DSの成功を確かなものにするための提言

　では、こうした「異質な体験」をコンセプトとするうえで、任天堂はDSの拡販に関して何をすべきだろうか。ここでは3つの提案が考えられる。

　まず第一に、プロモーションの強化が必須である。インタビュー中で任天堂・皆川氏も認めているとおり「異質な体験」は伝えにくい。世界市場はともかく、国内市場でゲーム休眠層や非ゲーマー層の開拓を行うためには、TVCM、店頭キャンペーン、雑誌広告、インターネット、イベント、体験版など複数の媒体を複合的に用いた継続的なプロモーション活動を行い、「DSは新しい、おもしろい」という流れを途切れさせない必要がある。なるほどDS発売時の「タッチ!」キャンペーンは異例の成功を収めた(皆川氏いわく、これには岩田社長の感性が大きかったという)。また店頭での無線ダウンロードによる体験版配布も始まった。しかし任天堂は伝統的にプロモーションに注力してこなかった会社である。いかにこの点を克服していくかが今後の課題だろう。



GDC EXPO会場でDSをプレイする開発者。DS、PSP共に会場は大盛況となった

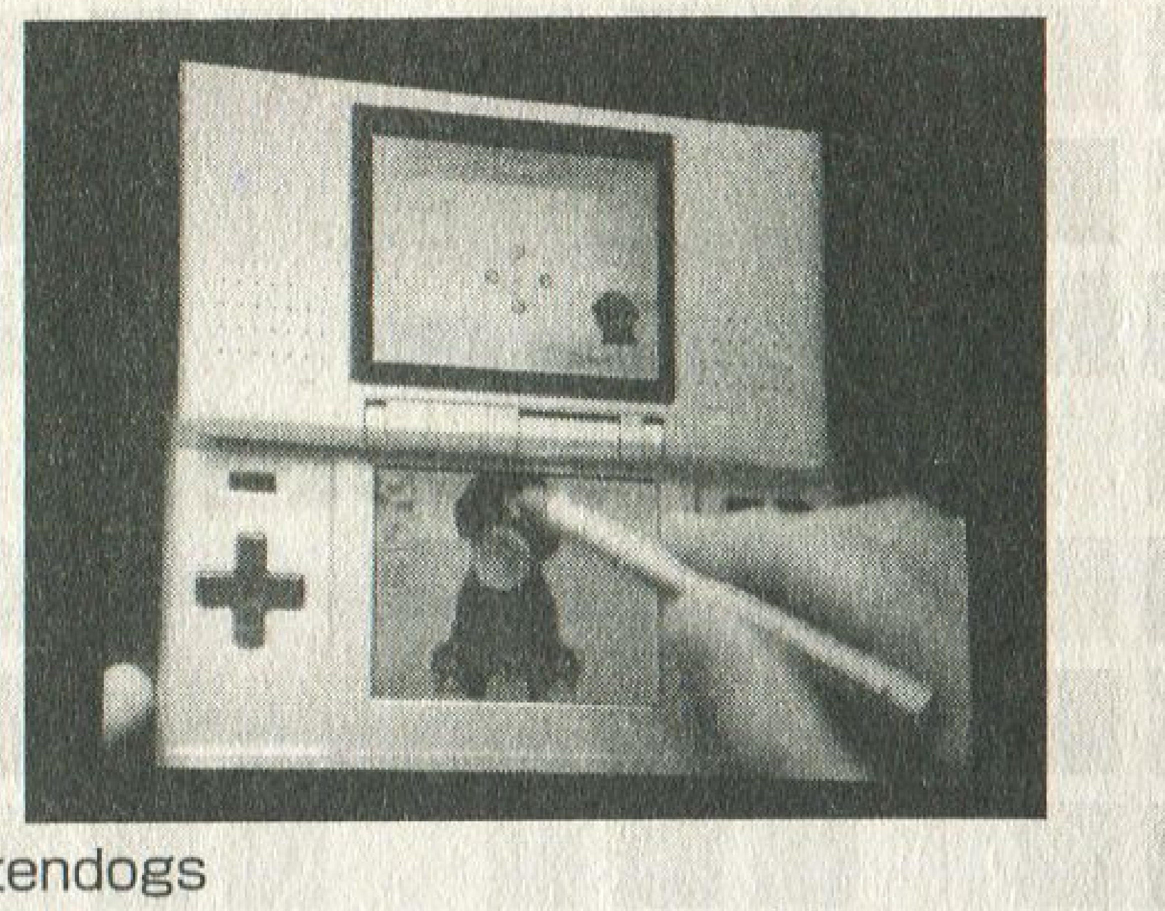
　次に二点目として、スーパーマリオクラブの改革を提案したい。同組織は任天堂ソフトのデバッグ、および完成したソフトの審査を行う機関として、品質管理に多大な貢献を上げてきた。任天堂販売のソフトについては、一定点数以下のソフトについては作り直しを命じられ、販売されないほどである。しかし、これが尖ったソフトやコンセプトだけのソフトが出にくい遠因にもなっている。一例を挙げれば世界で一千万本を越える大ヒットとなった『大乱闘スマッシュブラザーズ』シリーズも、最初の64版のスーパーマリオクラブにおける得点は、必ずしも高くなかった。これには納期の問題から1人用のモードが充実していなかった点が原因だと言われている。

　DSおよびレボリューションに必要なソフトは、マリオやゼルダなどのフランチャイズに加えた、まったく新しい「異質なソフト」である。『nintendogs』『エレクトロプランクトン』などの実験作も発表されているが、こうした新規ソフトがさらに充実するべく、審査基準の見なおしが必要ではないだろうか。

　最後に、これは提案ではなく要望となるが、DSの非エンターテイメント分野への進出を考えていただきたい。任天堂は過去にもゲームボーイでポケットカメラなどの製品を発売した経緯があるが、DSはゲーム以外にも、こうした遊びの精神を生かした新サービス

(3)3月14日現在。

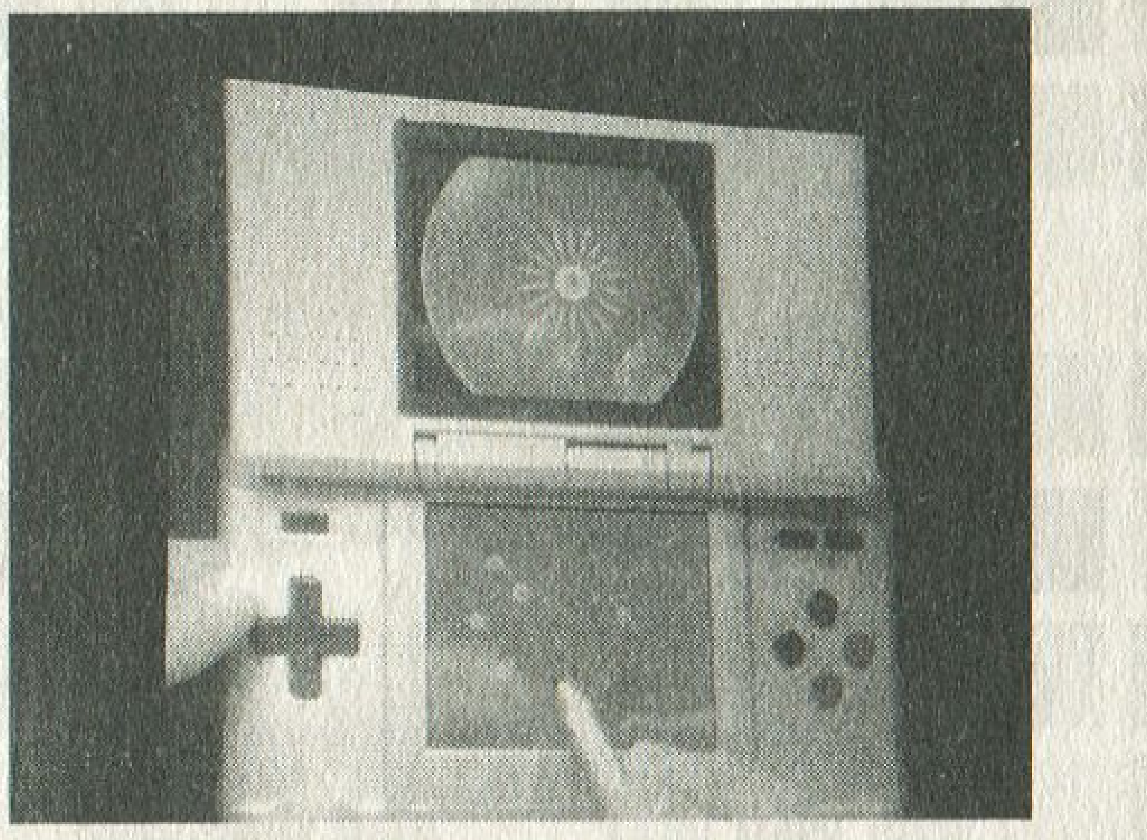
の創出に適したプラットフォームである。たとえばカメラユニットで撮影した写真にタッチパネルで絵を描いてプリクラにするなどのアイディアは、すぐに出てくるだろう。無線機能を生かした家電向け汎用リモコンなども考えられる。いわば「プレイやん」の方向性をさらに押し進める形である。PSPと同じくプレイやんを使えば、PCおよびDVDレコーダのDIGA特定機種で動画した動画ファイルを持ち運べる。GDC会場でも欧米のディベロッパーからプレイやんの海外版を発売してほしい、という要望が意外に多く聞かれ、個人的にも驚かされた。こうした遊びのノウハウを生かしたガジェット的な展開で、新たな市場を開拓していただきたい。



nintendogs
発売前のストリートイベントで最も人気のあったソフト。タッチペンや声で犬と対話できるほか、無線ネットワークで他のROMにお出かけもする

任天堂は停滞期から抜け出せるか？

　ここで誤解を恐れずに補足すると、ニンテンドウ64の後半からゲームキューブにかけて、任天堂のクリエイティビティは停滞期に入っていた印象がある。ゲームボーイという携帯プラットフォームを有していながら『たまごっち』や『どこでもいっしょ』を生み出すことができず、重厚長大路線を否定しながら『太鼓の達人』を生み出すことができなかった任天堂は、山内前社長から岩田社長への移行期にあったとはいえ、やはり動脈硬化を起こしていたのではないだろうか（64版の『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の成功体験により重厚長大路線から決別しきれなかった印象を受ける。それだけに初代『メイドインワリオ』は任天堂にとってエポックであり、ターニングポイントとなった）。今後の岩田采配に期待したい。



エレクトロプランクトン
メディアアーティスト・岩井俊雄氏による作品。10種類のプランクトンにタッチペンやマイクで触れて遊ぶことができる

　任天堂の強みはGDCで岩田社長の講演「あるゲーマーの心情」にも見られたように、トップ自らがゲーマーであることである（SCEトップの久夛良木健氏やXBOX事業を牽引するJ・アラード氏がゲーマーであるとは考えにくい）。岩田氏のゲーム業界のキャリアも、学生時代にゲーム開発会社・ハル研究所の開発アルバイトから始まっている。その後ハル研究所の社長を経て、任天堂の企画室長・そして社長へと就任した。いわば任天堂を外部から、開発会社の視点で見続けてきた人物が、今の任天堂のトップとなっているのである。それだけにパブリッシャーだけでなく、ディベロッパーに広く任天堂プラットフォームの門戸を開いていただきたい。GDCでも昨年のE3に重ねて岩田社長から「DSはデュアルスクリーンだけでなく、ディベロップシステムの意味もある。これはレボリューションでも同様だ」という旨の発言がなされたが、硬直化しつつあるゲーム産業自体をDSで改革できるか否か。それが革命（レボリューション）成就の必須条件だろう。



基調講演後、欧米のディベロッパーにサインを求められる岩田社長

PSP、DSへの不満　PSPは初期不良が多いし、DSはソフトに魅力がなさすぎる！（愛知県　TAプロトタイプ）

ユーザーの変化に対応する力を

PSP、DS両者の動きをまとめてみて感じたのは、ユーザーの変化である。

たとえばDSの同時発売タイトル『きみのためなら死ねる』。これは独特の楽曲とインパクトのあるタイトル、シルエットで構成されたビジュアルなどが注目され、ネット上ではちょっとしたブームになった。そうしたメーカー側のプロモーション戦略は一見勝利したかと思われたが、結果に結びつかなかった。ユーザーの「興味の推移」があまりにも早すぎたことを読みきれなかったのだ。事実『きみ死ね』の売上は思ったほど伸びていない。発売前にもうユーザーの興味は薄れてしまったのだ。

この「ユーザーの飽きっぽさ」は、近年加速しているように思う。これは今後の新ハードやそのファームアップデータ、周辺機器の投入時期などにも大きく影響するだろう。発売後半年足らずのE3で、両者ともに大きな発表があるのではないかと推測する向きは多い。

また、「発熱地帯」管理人のDAKINI氏も語っているように、これまでユーザー個人の意見、感想が個人サイト上で語られることは多数あっても、それが突出して注目されることはなかった。ところが、ブログという形態がそれらを一大勢力にまとめあげてしまった。ネットという武器を手に入れたユーザーの動向は侮れないものがある。「お祭り騒ぎ」の気分も手伝って、ネガティブなネタ、噂はあっという間に広まるということが今回のPSP不具合問題などで表面化した。

今のユーザーは飽きやすく、気まぐれで時には集団化してメーカーに意見する。そうしたユーザーの出方、メーカーの対応の度合いを計るという意味では、今回の新機種投入に関するさまざまな事件は今後の試金石となるのかもしれない。

本誌制作中に飛び込んできたSCE久夛良木社長の本社取締役解任のニュースなど、今年は激動の一年になりそうだ。これから姿を現すであろうPS3、レボリューションなども含め、まだまだ両社には注目していきたい。

悪趣味ゲーム紀行3

好評発売中!!

再びボクらの前に姿をあらわした衝撃の『悪趣味ゲーム紀行』第3弾！　しょっぱいゲーム業界を笑い飛ばす書き下ろしも多数収録！　元祖バカゲー伝道師・がっぷ獅子丸の真髄ここにあり!!

- 「ゲーム批評」で大好評連載中の「悪趣味ゲーム紀行」の他、**新作を3本加筆！**
- おねーさんとシシタンの「ゲーム批評」**読者コーナーマンガを全収録！**
- がっぷ獅子丸＆飛龍乱（＋ゲーム批評編集部）の、ウラ話満載の**スペシャルロング対談！**
- **描き下ろしマンガ、ゲストコラム**も豪華掲載！



がっぷ獅子丸著（B6判／164ページ）

＜収録タイトル＞

「高2→将軍」「スペースフィッシャーメン」「刑事　大打撃〜北の挑戦〜」「ラーメン橋」「最速!族車キング〜仏恥義理伝説〜」「ブリーフカラテ」「京都舞妓物語」…他、全17本収録!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208

デジタルコンテンツ仕事術 最終回

講師：米光一成 ゲスト：小関昭彦

毎回多彩なゲストを迎えてゲーム制作のあれこれをお届けした「デジタルコンテンツ仕事術」もいよいよ最終回！ 今回は、株式会社ダイスの小関昭彦氏に、「プロデューサーの仕事とは何か」を伺ってみた。決して「お金を持ってくる人」だけではない、プロデューサー職の魅力とは!?

プロデューサーって何!?

米光（以下、**米**）：プロデューサーの仕事って見えにくいですよね。

小関（以下、**小**）：うーん、そうですね。

米：ディレクターが現場を見て、プロデューサーはそれを含めて全体を見るという感じ？

小：そうですね。仕事の環境作りというか、いろんな意味でね。機材が足りないとか。スケジュールを延長してほしいとか。主にお金に関係すること。現場仕事以外はなんでも、みたいな。問題が起きると忙しくなるんですよ。

米：プロデューサーが大変じゃないのは、いいプロジェクト。

小：そうですね。プロデューサーが前向きな仕事ができる会社がいいんですよ。プロデューサーが後ろ向きな仕事ばっかりやってる会社って、よくないですね。要するにケツふきみたいなことばっかりやってるのはよくない。ええ。

米：ディレクターとプロデューサーって対立しやすいっていうか、当然ここは対立しなきゃいけないと思ってるんです。プロデューサーは会社のことも考えてる、で、ディレクターも会社のことを考えてないわけじゃないけど、どうしても、現場寄りの。

小：そうですね、やっぱり作品のことをね。

米：ゲームをどう面白くするかってところばかり考えちゃうんですけど、プロデューサーはそれだけじゃだめですよね。

小：だめですね。まず大きなのは、仕事を持ってくる。それが一番大きな役割です。

米：仕事がないと始まらない。

小：スポンサーを見つけて、スタートさせる状況を作る。まずそれで、半分終わってる感じありますよ、半分。

米：「仕事を持ってくる」ってひと言で終わっちゃうんですけど、大変ですよね。やっぱり、ぼくらからは、その辺りがあんまり見えてない。

小：見えてないでしょうね。

米：「よしゲームを作るぞっ」てところから、ぼくらは始まることが多いので、その辺の苦労が見えてなくて、むちゃなことを言っちゃう（笑）。

小：いえいえいえ（笑）、まあ、仕事がないと会社がつぶれますから。で、残り半分は、現場をちゃんとしていくこと。スケジュール管理、もちろん現場でもスケジュールの管理はしなくちゃいけないんですけど、それを管理する。あと、スタッフィング。これだけいないとうまく進みませんとか要望が出てくる。

米：出します出します。

小：とはいえ予算はコレだけだから人は増やせ

ない。これでなんとかやれるようにがんばろうよってときに、がんばろうよって言ってるだけではダメなんです。

米：そこは詳しく聞きたい。

小：現場の人たちが納得しないと、単に強引なヤツになって終わっちゃう。だから、代替案を出したり、予算が減る分シバリをなくして面白いことができるようにお金を出す人に交渉したり。現場のやる気を削がないようにする。

米：プロデューサーは金を持ってくる人って説明してるひどい本があるけど、それだけじゃない。金を持ってきて、もうけなきゃならない。

小：もちろん、それをちゃんと売れるようにしなくちゃいけない。最初から最後まで付き合わなきゃならない、意外と大変だったりする仕事ではありますね。

米：ゲーム本体だけじゃなくて、会社の全体を見てなくちゃいけない。

小：で、売れないと、プロデューサーが責任を取らざるをえないってことは多い。

米：日本だと、プロデューサー＝代表取締役、社長ってとこが。

小：中小とかだと、そういうの多いでしょうね。

米：プロデューサーを目指してる、っていうか、あれ、プロデューサーを目指す？　目指すのって難しい職種ですよね？

小：うーん、でも、ぼくは目指してなったタイプですね。

米：プロデューサーの仕事って把握しにくいから、「よし、目指すぞっ」てなりにくいと思うんですけど、そうでもないんですか。

小：もともと絵を描いてたんだけど、下手で、遅かった。代わりに誰か描いてくれないかなって思っていて。画材はどうするとか、この材料を使ってみようとか、大きい絵を描くとき、誰に手伝ってもらおうとか。絵を描くより、どんどん、そっちの志向が芽生えてきたんですね。

米：わぁー、今すごくよくプロデューサーの仕事がわかった（笑）。今頃か、おれッ（笑）。

小：あとは、ぼくが若い頃って、アンディ・ウォーホルが、ファクトリーっていうのを作ってね、自分のものをオートメーション的に作っていこうっていうポップアートの人だったんですけど。そういうのにも影響されたり。

モチベーションと楽園とお金

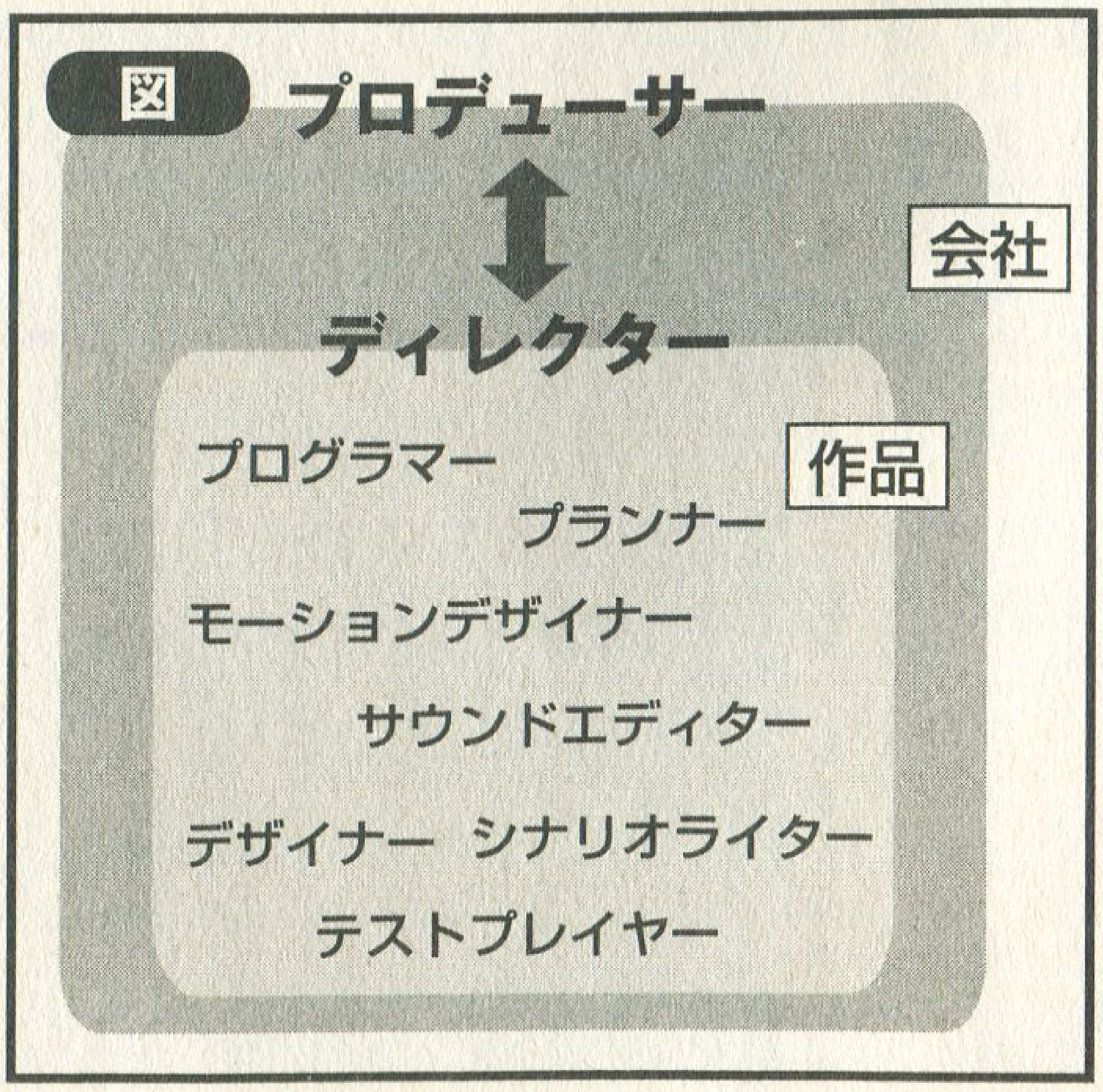
生徒：スタッフのモチベーションを維持するために、こうすればいいってことは何でしょうか？

小：これだ！　って答えはないと思います。ほめから始めて、こうしてみたらって言うとモチベーションが高まる人もいる。逆に、しかってやったほうが、ナニクソってなる人もいる。人によって変えたほうがいいと思います。

米：ぼくから見ると小関さんって、小まめな、普段はほっとくんだけど、えーとたとえば、別のスタッフと愚痴ってると、それを聞きつけて「どうなの？」って。

小：あはは。

米：言われるの。それはね、大切だと思う。すぐ、いいタイミングで携帯が鳴って（笑）、声



聞いて話すと解決したりする。そのタイミングがね、すごい絶妙な時にかかってくる。

小：ははは、そうですか（笑）。

米：で、ぼくが小関さんと一緒に仕事しているのは、今、3キャリアの携帯でサービスしている「クーポンごちゲー」ってゲームで、監修という形で入ってるんですが。どうですか、オレの働きぶりは？（笑）

小：今回は、コアなゲーム層じゃなくて、食事のクーポンや食材がプレゼントされる部分がメインだって前提があって。シンプルなゲームで、飽きずに楽しんでもらう仕掛けが必要だってところで、ライバルシステムっていうね。

米：携帯で、データによる対戦をさせるというシステムですね。

小：米光さんが、次々アイディアを出して、ライバルシステムができたのは、大きかった。ドコモは、いいものを出すってことで、審査が厳しい。ミニゲームは開始時に20個はなきゃダメとか言われても、予算には限りがある。困る。でも、最終的に10個くらいでいいってことになったひとつのきっかけがライバルシステムで、数は少ないけど、こんなに楽しめますよ、と。

生徒：監修というのは、実際はどういうことをしているんでしょうか？

米：（資料を見せて）これくらいのミニゲームのアイディアを持ってってたり。で、スタッフでわいわい、コレやろうとか話して。

小：米光さんに来ていただいていることによって全体のトーン＆マナーとかね、ゲームのバランスに関しても、こんな感じって調整ができる。総指揮みたいな要素もありつつ、あるミニゲームは米光さん担当でやってもらって、ほかのスタッフが見てね、こんな感じでやればいいんだなっていうお手本にしてもらったり。

生徒：プロデューサーとディレクターが対立するというところを詳しく聞きたいのですが。

米：ディレクターは、作品を良くしたいってことをメインに考える。たとえば6ヵ月のスケジュールを9ヵ月にしてくれ、とか。プロデューサーからみると、1・5倍ですから、予算って人件費が大きいから、予算が1・5倍になることをいけしゃあしゃあと要求してくるヤツなわけですよ、でもそうしないといいものできないもんっていうところで対立になっちゃう。

小：むかしゲームがすごく売れてた時代は、良かったんですよ。ファミコンのときがゲーム業界一番ボロかったかなーって言いますよ。遠い昔ですね。当時は納期ってなかったですもん。

米：なかった!?

小：いや、あったことはあったけど、非常に厳密さに欠けてる納期でした。だって好きな人たちを集めて、毎月お給料出してあげるからって言うと、どんどん作って、できたら売ろうかって。それで10万本くらい売れてましたから。

米：ぼくがゲーム業界に入る前は、企画書ってなくて、みんな集まって適当に作って。

小：そうでしょ、ですよね？

米：だんだんそれが長くなって、シャレにならなくなったから、おまえがディレクションしろってことで、入ったんですよ。

小：ああ、なるほど。

米：おそらく分かれ目の頃だったんですよね。楽園のような制作の時期と（笑）。

小：ぼくも楽園の頃はちょっとしか携わってないんです。

米：そういう意味では、楽園が終わってからディレクターやプロデューサーの役割が大きく……。

小：なってきた。開発規模がどんどん大きくなって、作る期間が長くなると、分業化して、ラインの管理とか必要になる。良くも悪くも。

米：人数をどう調整するかとか。

小：工程管理がね。今はもっと細分化されてて、デバッグやる人はデバッグしかやらない。ＣＧ



も、モデリングやる人はモデリング。モーションやる人はモーションって感じになって、だんだんファクトリー化が進んでる。今、PS2の開発とか、そんなふうに正直なってると思います。

米：携帯ゲームは、数人規模で。

小：503シリーズの頃には。ファミコン以下ぐらいのことしかできなかったけど、でもそこで、若い人たちがこんなことやったら面白いんじゃないの、ってできてた時期かな。携帯業界とゲーム業界と両方いたことがあるんでわかるんですけど、スピード的には3倍くらいな。

米：スピード？

小：変化のスピードが、家庭用のゲーム機と比べて。どんどんコンテンツも変わっていくし、やれることも変わっていく。せわしなく来るんですよね、細かく。ぼくはそういうの好きなんですけど（笑）。

米：そういうことを見るのもプロデューサーの仕事ですよね。ゲームだと次はどの機種でやるか、携帯だとサービスをいつまで継続するかとか、売上に直結する話ですからね。

生徒：サービスをやめるときって、どういうタイミングでやめていくんでしょうか？

小：人気がなくなるとかね、ハードがだめになるとか。で、採算が取れなくなる。それをどの時点で見切るか。もしくはテコ入れするか。関係者もいるので、いろいろお話もして……。

米：ケースバイケースなので、伝えにくい？

小：でも、お金がなくなったりお金がもうかったりっていうのが一番わかりやすいですね。最近ホリエモンって人が（笑）、金さえあれば解決するって言ってるけど、確かにそういう一面もあると、ぼくも思ってます。

米：日本人っていうのはお金に関することはあまり言いたがらないけど、

小：お金がないと何もできない。みなさんこういうふうに受講もできないし、すごく大事なことだと思ってます。ただやっぱり、お金のために働くのか？　ってコトですよね。ぼくもお金のためだけに働いてるわけではなくて、自分の金でやりたいことがあるからこそ自分の会社をちゃんと発展させたいと思ってるし、そこで働くスタッフや協力していただいてる方々にもいい仕事をしてもらいたいし、いい仕事ができたときにはお互い良かったね、一緒に仕事してて良かったねって最終的に言い合えるのが最終的に一番幸せなことだと。

米：そうですよねぇ。

小：でもやっぱり良かったよねって言うためにはお金がないと良かったねって言えない場合が多いってコトですね。

デジタルコンテンツ仕事術

池袋コミュニティ・カレッジで行われている講座。講師は米光一成氏。ゲームや携帯、インターネットをはじめとするデジタルコンテンツの製作の具体的な内容や発想法などのテクニックを伝授する。4月から「デジタルコンテンツ仕事術」「発想力トレーニング講座」がスタート。申し込み受付中。詳細はhttp://www.lv99.com/

お問い合わせ：
池袋コミュニティ・カレッジ
03-5949-5487
http://www.seibu.co.jp/c_college/

殺伐ゲーム超特急

BLOODY GAME EXPRESS

text by 原田勝彦

ページ倍増で殺伐度も倍増、筆者も担当もあてられ気味で暴走中。いやいやまだまだやりますよわれわれは！（目がうつろ）

第6回　アウトラン2

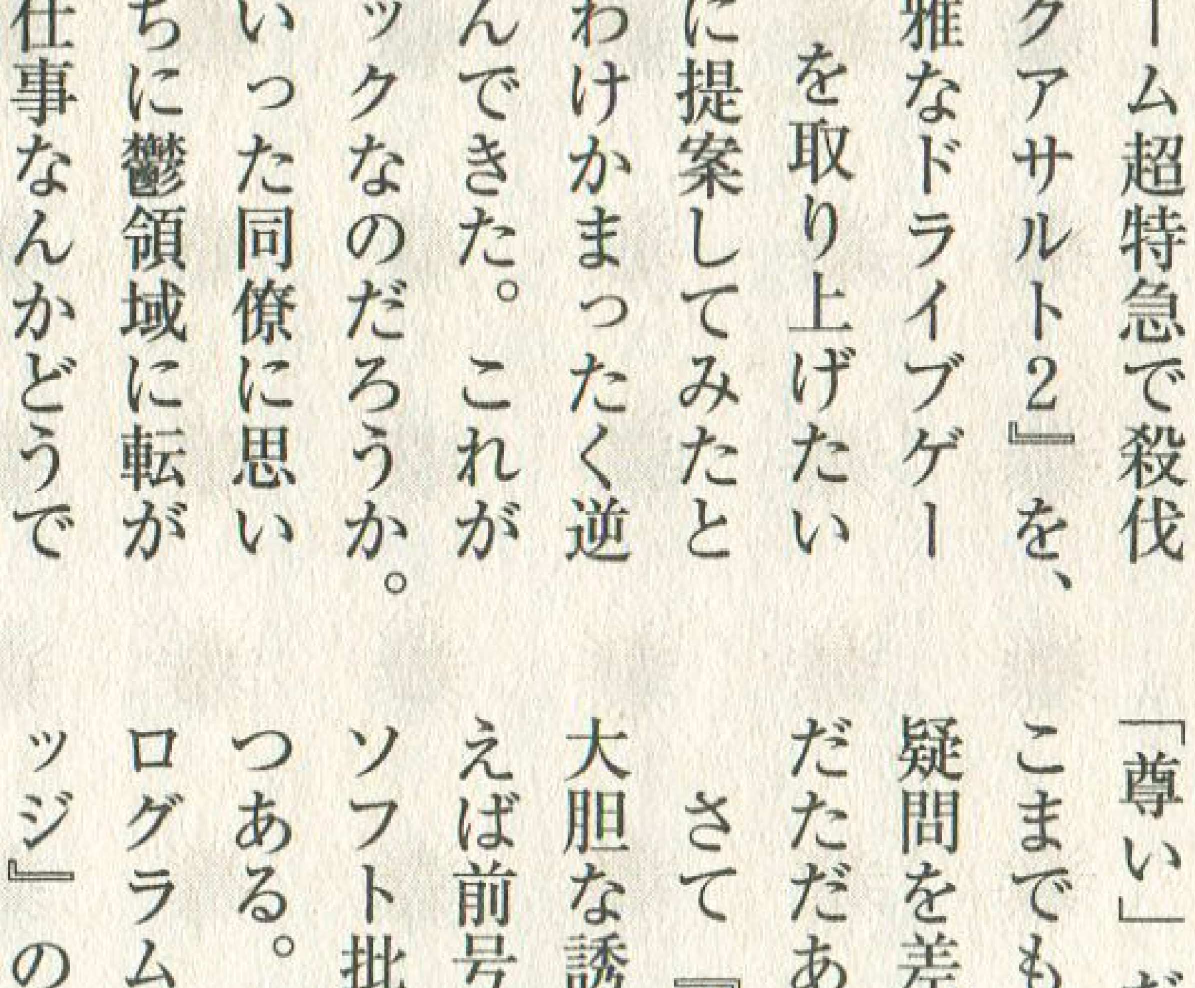
ジドライビング　メセガ　機XBOX2　¥7,140円（5%税込）　発05年1月27日

美麗なコースでドリフト一発決めれば超ソーカイ！……なんだけどねえ

今回、殺伐ゲーム超特急で殺伐ロボゲー『メックアサルト2』を、ソフト批評で優雅なドライブゲー『アウトラン2』を取り上げたいと担当の櫻川氏に提案してみたところ、どういうわけかまったく逆のオーダーが飛んできた。これが櫻川流編集マジックなのだろうか。それとも辞めていった同僚に思いを馳せているうちに鬱領域に転がり落ちて、もう仕事なんかどうでもよくなってしまったのか。ゲーム批評の明日はどっちだ。

それはそうと『アウトラン2』！　いやー超オモロいね！　AC版もXBOX版もAC版『スペシャルツアーズ』も含めてマジで最高！　気合一発ギアドリフトで不安な気持ちも吹き飛ぶぜ！　行くぜ無限大の彼方へ‼　……などと「！」マークを連発すればするほど書き手の不安や焦りが浮き彫りになって、記事の信憑性が失われていくのだが、せっかくだからもっと胡散臭いことを言ってやる。本作は「素晴らしい」「美しい」といった言葉では形容しきれない。もっともふさわしい言葉、それは「尊い」だ。『アウトラン2』はどこまでも尊い存在であり、そこに疑問を差し挟む余地などない。ただただありがたいのである。

さて『アウトラン2』と言えば大胆な誘導ドリフトだが、そういえば前号の『リッジレーサーズ』ソフト批評で書き忘れた話がひとつある。コーナリングラインをプログラム側で修正してくれる『リッジ』の誘導ドリフトは、レースゲームの敷居を下げた世紀の発明なのだが、同時に大きな問題も抱えていた。一度ドリフト状態に入ってしまうと車線変更ができないため、長いコーナーの出口を敵車がふさいでいるような状況だと、敵車が目の前にいるとわかっていながらインにもアウトにも逃げられず吸い込まれるようにクラッシュしてしまうのだ。『リッジレーサーズ』はドリフトしている時間が他のシリーズ作品と比べて長く、最高速も速く、オマケに液晶の残像で敵車の位置関係が把握しづらいため、結果的にクラッシュしやすいストレスフルなゲームになってしまった（それでもPSPの中ではトップクラスのデキだが）。



光が妙に輝いてるのがステキだ。いざ幻想の旅路へ。『ファイナルファンタジー』よりファンタジー

ところが、『アウトラン2』はこの問題をさらりと解決している。基本的な挙動は『デイトナUSA』を受け継ぎつつ、よりハンドリングを軽くし、後輪の暴走を抑えて扱いやすくし、さらに時速280キロオーバーでも車線変更できる奇想天外な誘導ドリフトに仕上げてきた。切り返しもらくらくすいすい。リアルドライビングシミュレーターならぬファンタジードライビングゲームの完成型って感じだ。このドリフト挙動を考えた奴はまさに世紀の天才じゃぜい！『スペースハリアー』の「微妙にホーミングする自機の弾」なみの

快挙だ！　って、比較対象がわかりにくいですか？

このほどかようにやんごとなくファンタジックな『アウトラン2』であらせられるが、理解に苦しむ部分もないわけではないような気もしなくもない。ストレートに言うとミッションモードが死ぬほどダルい。やってられん。難しいからムカつく、というのもあるが、真の問題は難しい課題を乗り越える気にさせてくれないことだ。

本作のキーワードは「跳馬・美女・絶景」だが、この中でひとつだけプレイヤーのやる気に寄与していないものがある。答えは「美女」。奴らはフェラーリの助手席に乗っているだけで、特にこれといって何もしてくれない。それどころかミッションモードやハートアタックモードでは「ドリフトして！」だの「コーンを飛ばして！」だのといらぬ課題を押し付けてきやがる。超うぜえ。

いいかよく聞けよビッチども。俺はゲーム機やパソコンに奉仕するのは大好きだけど（環境整備やパーツ代がすごいことに）、ゲームの中のキャラクターに奉仕するのは大嫌いなんだよ！　なぜ俺がお前の言うとおりに動かなきゃならんのだ？　俺から自由なドライブを奪って、お前は俺に何を与えてくれるって言うんだよ!!

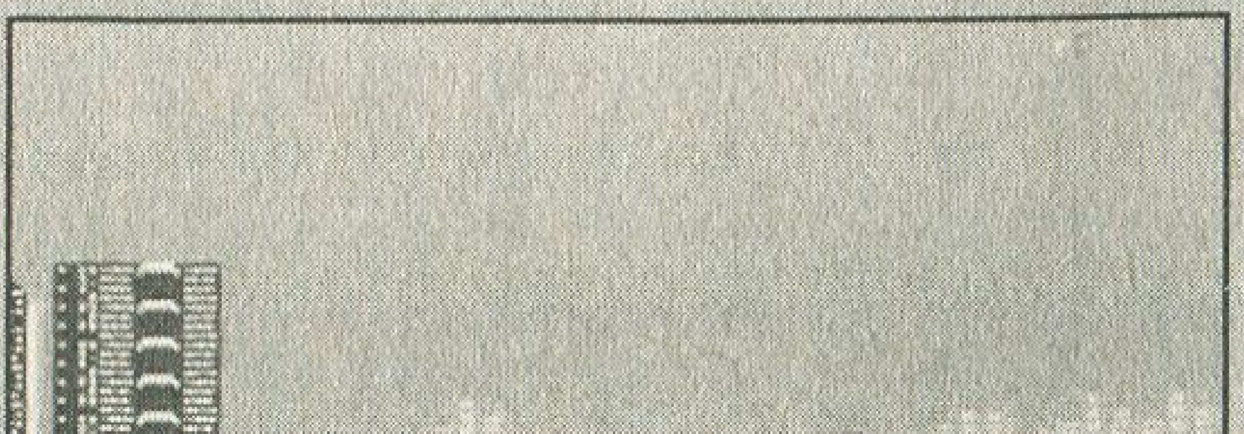
一応、ミッションモードをクリアしていくと特典があるのだが、リチャード・ジャックス氏が手がけたユーロリミックス版BGMと、『デイトナUSA2』と『スカッド・レース』のボーナスコースさえ出してしまえばもう思い残すことはない。全部クリアすれば初代『アウトラン』が遊べるというが、サターン版があるし……もしこれが今までまともに移植されていない『ターボアウトラン』や『アウトランナーズ』だったら、美女のヒールをなめてでも全クリ目指すよ。ああ目指すともさ。

もっとも、ミッションモードがなかったなら「淡泊だ」「ボリューム不足」と批判されただろう。アーケード移植ゲームの宿命だ。STGもまた、同じ問題で苦しんでいる……それを思うと殺伐とした気持ちにならざるを得ない。走る喜びそのものがプレイヤーに対する最大の褒賞だが、それしかないゲームは商品価値がないと見なされてしまう。予算を投じてゲームの規模を拡大するか、うすーく引き延ばすか、課題をたくさん出すか……やっぱ美女を脱がすしかねーのかなー（最低の結論）。個人的には崇め奉りたいゲームだが、素直に絶賛できないのが悩みの種だ。

そういやこんなのもあったっけ

『アウトラン』を構成する三大要素は跳馬・美女・絶景だが、そこから跳馬と美女と絶景を抜き取ったらどんなゲームになるのか？　その答えはメガドラの『アウトラン2019』の中にある。本作はメガドラ版『アウトラン』の移植作業を担当したシムス制作の近未来レースゲームである。近未来なので、出てくる車はもちろん近未来カー。フェラーリのフェの字もない。そして美女どころか人物など誰も出てこない。道路の表現は凝っていて、疑似3Dなのに高架道路や十字路があっていいのだが、背景や道路脇のオブジェクトは貧弱極まりない。

そんなわけで全然売れなかったし、当時のユーザー評価も低かったが、俺は好きだ。仕事として評価しろと言われたら酷評するだろうが、好きだ。なぜなら、ただ走るだけでゲームが完結するからだ。そして最初から最後まで、孤独なドライブを楽しませてくれるからだ。一人でどこまでも走りたい。商品としてはダメダメだが、現実逃避先としては最適なんだよね……。



私の人生の目標は、2019年まで生き延びてこのゲームをやることです。でも無理そうだ

すべてはネトゲのために ネトゲはすべてのために

コンカイノオダイ

ネトゲの恋が終わるとき

text by 春生文

ネトゲ内に巻き起こる有象無象悲喜こもごもについて考察していくこのコラム。前号では「ネトゲ恋愛は、リアル恋愛よりも割とハードルが低い」という結論に至ったが、テーマ「ネトゲ恋愛」第二回の今回は「そんなネトゲ恋愛が終わるときとは?」ということについて考えていきたい。

ネトゲ恋愛。その終えんに際しては、所属していたユーザー同士のグループ全体を巻き込んですったもんだを繰り広げた挙句、巨大掲示板にさらされる等の大立ち回りを繰り広げる者あり、あっさり別れて別のキャラと交際を始める者あり、相手と同じ場所に存在することに耐えられずサーバを移動したりネトゲそのものを引退してしまう者あり……。恋の終わりにどう落とし前をつけるかということについては、多種多様千差万別という点でリアルもネトゲもまったく同じであるが、そもそもネトゲユーザーというのは、「人生における遊び」の要素を「時間と手間を惜しんで仮想空間での冒険生活に一手に引き受けてもらっている」人々である。その中でさらに、ネトゲでの出会いをきっかけにリアルでも交際しようというのでなく、ネトゲ内限定で恋愛したいと考えるのがネトゲ恋愛であるならば、その本質は「手軽、気楽、後腐れなし」以外の何ものでもない。

もちろん、既婚者がネトゲでちょっと魅力ある異性と出会ったからといって、すぐさま相手とリアルでも交際する、というわけにはいかないだろうし、沖縄の貧乏学生が北海道のフリーターとネトゲで意気投合したからといって、今すぐ東京でデートしましょう、というわけにもいかないので、「本当はリアルで付き合いたいけど、今はネトゲ内で我慢するしかない」という事情を抱えたカップルも多いだろう。しかし「終わってしまうネトゲ恋愛の多く」は、むしろそうした「訳ありカップル」ではなく、「都合の良いように恋愛的な要素をも楽しもうとした」カップルに多いのではないか。

もともとが相手の顔も声も居住地も、時には年齢さえも知らない間柄なのだ。そしてそこは何しろ「生々しいことでもめたくないファンタジー世界」であるので、大人ぶりたい年ごろの男の子なら学生であることは隠したいし、主婦なら生活感に溢れた主婦という肩書きは隠したいところだが、そういう場合、「今日学校でさ～、むかついちゃったよ～」といった「ちょっとひと言こぼせば気が済むたぐいの愚痴」すら「恋愛している相手」には言えない。これは結構なストレスである。しかし、何も知らない相手は、彼がいらいらしている理由が「担任に説教をされたせい」などとはつゆ知らず、その原因を思い悩むから、気を回しすぎた結果、「もう私のこと嫌いになったの?」などとスネ始める。二人の間で「そうじゃないって」「なら何なのよ!」というやりとりがなされることは自明であり、しょせんネトゲ内だけの関係だから、と高をくくって交際を始めれば、すぐにそのようにボロが出てしまうのであった。

こうしたトラブルと無縁にネトゲ限定恋愛を楽しめるとしたら、それは「二人にはお互いに隠しているリアル情報が一切ない」、あるいは「その二人にはネトゲ世界以外の世界が一切ない（怖!）」という場合のみであろう。リアルを生きリアルのメシを食って生活して、その余暇でネトゲを楽しむ人間が「中の人」である限り。共有できる情報、気持ち、明け渡せる感情を持ち合えない二人の恋愛が終わることに、何の不思議もない。ネトゲ、リアルにかかわらず、だ。

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第24回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

ギャルゲーがちまたにまん延して有余年。さすがに最近は本数も減ってきたけれど、一般タイトルが減ったこともあって、発売予定タイトルは、まだ目立つ。低予算で出来上がるギャルゲーは、投資額も非常に低く、たとえば一番下に至っては大手企業に勤めるサラリーマンのボーナス程度の額で出来上がっている。だからこそ、ローリスクローリターンなわけで、会社を回すには数を出さなければいけないという事情もあるのだけれど、なんか最近はそれ以上に「雑」なタイトルが多い気がする。それはどうしてなのか。開発サイドの目から、どうしてこんなことになったのか、考えてみよう。

第24回　ギャルゲーがクソゲーになる訳

Case 1　ゲームがＡＶＧしかないから！

本来ゲームの味付けのひとつであったギャル要素が、もっとギャルがいい！　というお客の需要に合わせて、ゲームのメインになり、最終的には最も簡単なアドベンチャーになった、というのが現在に至る過程。でも、実際はＡＶＧでなくたって売上は変わらず、どっちでもいいなら楽なほうがいいじゃん！　と今の形になったのだ。ＡＶＧならプログラムは小さい、もしくは前のものを使い回せば限りなく０。けど、お客はＣＧを見れればいい、からといって、いまやデバッグの手間も減らすため選択肢すらないものも存在する。けどそれはちょっと違うような……。

Case 2　シナリオがイタいのはどうして！

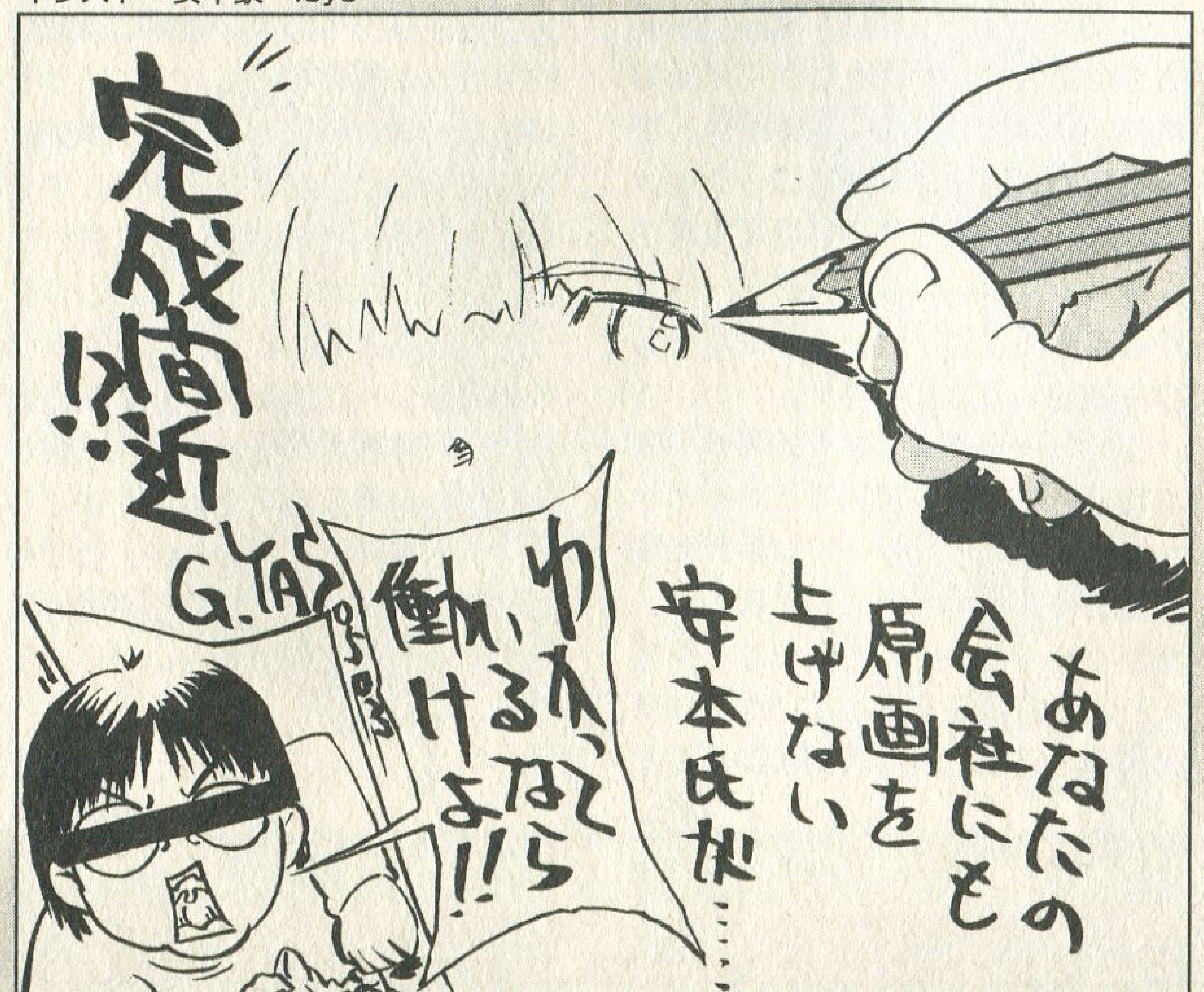
ゲーム的要素を外したら、ギャルゲーはシナリオ主体になる。けれど萌え要素というのは比較的新しい文化であって、巨匠がまだ存在しない。それ故、比較的経験が浅い人でもシナリオ仕事に就くことになる。で、問題。プロデューサーなどはシナリオが大きすぎて読みきれない。結果マスター寸前に「これマズい」となって追加はできないからカットすることに。途中で問題が見つかっても、自分の文章に手を入れることで逆切れするお子さまが多いことから、結果、イタいシナリオのまま商品化することに。

Case 3　ＣＧのクオリティがバラつく

ギャルゲーは予算が極限まで削られているので、多分一番予算を食うのはＣＧ。けれど大概は原画担当が締め切りをぶっちぎる。原画に文句を言ったらそれを理由にまた遅らせるというステキなことをやってのけるので、運が悪いと遅れに遅れて、納品３日前に最後の１枚ができるようなスケジュール。そんな日程であれば、塗りのクオリティは時間に比例するので、綺麗にするのは無理。突貫工事のように仕上げるしかない。最初のうちに雑誌広告へ出すためのＣＧは、時間をかけて丁寧に仕上げるから、ああ、告知では綺麗だったのに、中身は何だよ！　ということになってしまう。

こういうステキ事情でゲームを作っていては、毎日訪れる締め切りのようなものに追われるだけで、自分たちが何を作っているか一歩引いて見る時間などみじんもない。としたらどうなるか。すでに評価の出ている、完成しているＰＣからの移植が安パイとなる。シナリオに若干パッチを当てて、エロを切った分、ＣＧを数枚追加。音楽は少し再編集が必要かもしれないけれど、まあ何曲か作って、追加したシナリオにボイスをつけて。これで出来上がりならばそれはお手軽だ。でも、元のゲームより面白くなることなんてあるわけない。

イラスト：安本豪“Ieye”



NIPPONBASHI

新連載

大阪・日本橋 定点観測

関西の電気街、日本橋の「今」を現地から生でお届けする新連載！

WATCHER　筍本進一

第1回　関西オタクメッカの誕生

強引なオタク都市化の末、文字どおりの混沌のるつぼとなった日本橋。その行く末ははたして……？

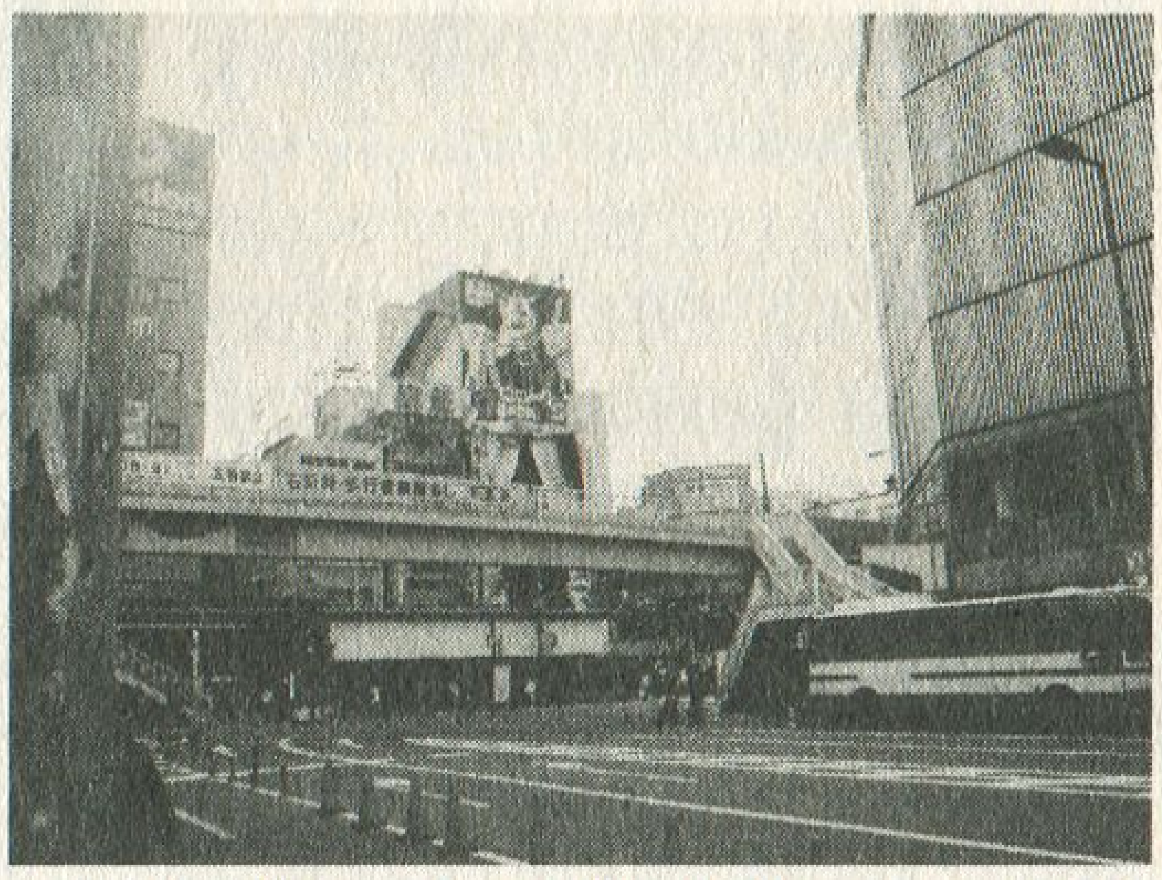
オタク化する「西の聖地」

オタクの聖地の中でも中心的な位置にあるのが東の秋葉原と西の日本橋。この連載では、ほぼネイティブ大阪人である筆者が、大阪在住20年以上という経歴を生かして「西の聖地」日本橋をご説明させて頂くという趣旨です。

日本橋の交通の便はあまりよくありません。なにしろ大阪の中心である梅田から直通で行けないのです。たとえるなら「東京駅から行くのに時間がかかり、山手線が直通していない秋葉原」といったところでしょうか。梅田からだと、環状線（東京で言う山手線）に乗っても最寄り駅からしばらく歩く必要があり、地下鉄は何回か乗り換えなければいけません。ややへんぴな場所にある電気街なのですが、この交通の便の悪さがネックとなり、便利な場所に立てられた大型家電量販店に圧迫されているのが現状です。

さて、日本橋はここ10年間に起こった幾度かのバブルで大きな変化を遂げました。「エロゲーバブル」「ガンプラバブル」に続くバブルは、現在進行中の「食玩・立体・メイド喫茶バブル」。立体系のショップが多数進出する中、秋葉原では絶滅寸前といわれるコピーソフト売りが堂々と店を広げてアプリやら映画のＤＶＤを売るようになりました。彼らは進出むなしく撃退されるといったことを何度か繰り返していたのですが、現在では日本橋の風景の一部。そうした意味ではバブルの度にモラルが変化しているのかもしれません。

こうしたバブルが起こるたび、日本橋は電気街から立体中心のオタク街へシフトしていきました。これまでのシフトは日本橋に新規参入した業者の手になるものでしたが、ついには大阪府と地元商店街らの手によって「日本橋ストリートフェスタ」というイベントが開催されるに至ります。「日本橋ストリートフェスタ」はコスプレパレードやアニソンライブを含んでおり、いわば行政と地元商店街の「オタク化宣言」。その成否が注目されるところです。



秋葉原に比べると一見“濃さ”はないようですが、連邦の白い奴が壁面に描かれていたりします

エロゲーバブル到来

さて、今回は最初のバブルである「エロゲーバブル」を見ていきましょう。日本橋は、おおまかにいうと南北に延びる３本の道からなっています。３本の中心にあるのが俗称「表通り」。有名電気店がズラリと並んでいます。東にいくとマニアックな「裏通り」。そして一番西にある３本目の道、ここが「エロゲーバブル」の舞台です。

レコード屋や工具屋、電器屋が軒を連ねるオタク趣味とは全く無縁の場所（94年12月３日、「表通り」で売り切れていたプレイステーション本体が、この通りでは普通に買えてしまったくらい）に、18禁ゲームを中心に扱うエロゲーショップがいくつも進出してきたのです。

エロゲー発売日である金曜日の夜には、エロゲーを求めてこれらのショップを巡るサラリーマンや大学生の姿が見られるようになりました。新品から中古、そして限りなく新品に近い中古品。様々なエロゲーが手に入るそこは、いつの間にか「オタクロード」と称されるようになったのです。ＣＤの時代にレコードを商う店、そのそばにエロゲーショップが並んでいるだけでもシュールなのに、少し向こうにはなんと中学校があります。校門を一歩出るとそこはオタクロードという実に特徴的なロケーションです。また、「裏通り」には幼稚園と小学校があるのですが、幼稚園の前でエロゲーメーカーのアンテナショップが店を開いているという例さえありました（現在は閉店。外からではエロゲーを扱っていることは分からないようになっていた）。

幼稚園から中学校への一貫教育。人からオタクへの英才教育には効果的な環境と言えるでしょう。いっそ高校と大学を誘致し、オタク学園都市の設立はいかがでしょうか。オタクが注目されつつある現在、決して悪い選択ではないような気がします。……冗談はさておき、これはオタクと地域のゾーニングが一気に突き崩され、日本橋が電気街から現代型オタク街へと姿を変えた瞬間です。ここから日本橋はオタクの性、及びそれを扱うショップの話題と不可分になったと言えるのではないでしょうか。

OSAKA

ゲーセン通い歴25年にして元ゲーセン店長の筆者が、
ゲーセン業界のウラオモテへとアナタを誘う！

ただいま営業中

第02回
プライズゲームで遊ぼう！

Written by 鴫原 盛之

今からおよそ15年前。『UFOキャッチャー』用のプライズ（景品）として発売され、大ブームを巻き起こした「アンパンマン」や「ドラえもん」シリーズなどのキャラクターぬいぐるみ。これがきっかけで、プライズゲームにハマってしまった読者も少なくないでしょう。今日でも、プライズゲームは全国各地で根強い人気を誇っています。

「取れる店」と「取れない店」の見分け方、教えます！

お目当てのアイテムを手に入れるためには、クレーンを動かすタイミングやツメの形を見極める、といったテクニックも確かに必要です。しかし、「取れる店」なのかどうかを調べるだけなら、実はそのような腕はまったく必要がないのです。

ではみなさんにクイズです。ゲームの腕や経験に関係なく、誰でも簡単に「取れる店」と「取れない店」を見分ける方法は何だと思いますか？……その答えは、店内に置いてあるプライズを入れるための「ビニール袋」を見ればいいのです。

よ〜く考えてみてください。キーホルダーなどの小さな物であればそのままポケットに入れられますが、ぬいぐるみなどのかさばる物は、どこにしまいますか？　ほとんどの人は、店が用意したビニール袋に入れて持ち歩くハズです。つまり、袋を持って歩いている人が目立つお店ならばきちんと取れる、というワケです。

そもそも店側としても、せっかくお金を払って仕入れたプライズを放置しておいては、倉庫の中がかさばるだけで何ひとつメリットはありません。食品のように賞味期限がある物はなおさらです。同じアイテムをマシンの中に長期間放置したままにしていれば「取れない店」であることがすぐにわかってしまいますから、100％取れないサギ行為をしている店は現在ではまず存在しない、と言ってもよいかと思います。

週末の夜や休日など、特に混み合う時間帯にお店へ行ってぜひ確かめてみてください！

仕入れる側のお店も実はリスキー！

お客様に対して、取れるか取れないかのスリル感をいかに楽しんでもらうかがプライズゲーム運営の醍醐味なのですが、それと同時に、実は運営する店側もかなりのスリル（？）を味わえるのも大きな特徴です。

たとえば「クリスマスぬいぐるみ」などの季節商品は、旬が過ぎてしまうとたちまち売上がとれなくなります。仕入れの量をオーバーしてしまえば即「不良在庫」となり、お金のムダとなってしまうのです。

また、お菓子などの定番アイテムとは違って、新作のぬいぐるみや雑貨類は発売の3、4カ月前に予約注文をするのが普通です。このタイムラグを計算して、特にキャラクターものは入荷された時点でも人気が続くのかどうか、予測を立てて仕入れることが必要です。流行を的確に読み取るためには、日頃から客の動向を観察したり、各メディアからの情報収集が欠かせません。

かつては筆者も、予測が当たって売上を急激に伸ばしたこともあれば、逆に読み間違えて大量の在庫を抱え、大いに困った経験も何度となくあります。当たればもうけも大きいけれど、外せば損害も（在庫の山も）同じくデカイ！　プライズゲームは、まさにハイリスク・ハイリターンな商売なのです。

プライズゲームを楽しむコツは、やはり店員と仲良しになることにつきます。「どうせ取れないから」などと早合点せずに、プライズの位置を変えてもらったり、取り方をアドバイスしてもらうなど、遠慮しないでどんどん話しかけて彼らの仕事を増やしてあげましょう！（笑）

そうそう、プライズ専用の各種アイテムは、原則として再生産はされないシステムになっていますから、欲しい物は早めに取っておきましょう。目当ての物が見つからないときは、近くの店員を呼んで在庫や入荷状況を調べてもらってください。

では、またのご来店をお待ちしております！

イラスト：まり



〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第七回戦 お題

「天然ボケ」

新王者が初防衛に成功。新たな長期政権の幕開けとなるのか、それとも……？ 風雲急を告げるギャルゲーガチバトル、今度のお題は「天然ボケ」だ！

挑戦者 古式ゆかり

『ときめきメモリアル〜forever with you〜』

TEXT BY 天野譲二



ジ恋愛シミュレーション
メコナミ
機PS
¥7,140円(5%税込)
発95年10月13日

お嬢さまと聞くと、個人的にはわが家の近所に住む御令嬢Nさんが自分は慶応大学付属病院で生まれたということをひけらかし、周囲の生温かい苦笑を買っていたのを思い出しますが、世の中お嬢さまキャラクターといえばそういった世間ずれした天然ボケが生むおかしさでユーザーに好感を持たせるキャラクターがほとんどです。そんな天然ボケを「萌え」に最適に融合させたのは、今回ご紹介する古式ゆかり嬢でしょう。

この古式ゆかり嬢、家が大金持ちの箱入り娘で、言葉遣いは上品かつ丁寧なことはお嬢さまキャラクターの定番です。しかし彼女の魅力はその天然ボケとスローモーすぎる言動にあります。有名な「殿方は食虫植物」や「こんなもの（自分の顔）で治るのなら、いくらでも見てください」などと言う無防備ぶりも楽しいですが、そのセリフが棒読みで遅くなるのが、なんとも亜空間な和み感を醸し出しています。

ひと昔前の女学生をほうふつとさせる三つ編みの髪型に、眼が一本線になるそのにっこり笑顔による癒やし効果は大きく、個性豊かな『ときメモ』キャラの中でも、独特のポジションを確保します。

王者 ミルフィーユ・桜葉

『GALAXY ANGEL Eternal Lovers』

TEXT BY 前本進一



ジシミュレーション
アドベンチャー
メブロッコリー
機PC
¥9,240円(5%税込)
発04年8月20日

00年代天然系キャラの王者と言えばミルフィーユ・桜葉（以下ミルフィーユ）。

彼女の特殊能力は強運と凶運。周囲の人間に幸運と不幸をもたらす力は、いい意味での「ケ・セラ・セラ」（なるようになる）を地でいくもの。持ち前のポジティブさは能力が性格形成に影響したものなのか。それとも能天気な彼女だからこそ、神が与えた天運なのか。能天気で楽天的。ムードメーカーでトラブルメーカー。彼女の周りでは常に誰かが笑っています。そして彼女自身も笑顔を絶やしません。「黒き月のコア」なる謎の物体から出現した謎の少女「ノア」。宇宙に迫る危機の正体を知るらしいノアから皆が情報を引き出そうしているときに、損得勘定を抜きに彼女にご飯を振い、軍艦の中でお花見を開催するのがミルフィーユ。多数の兵器を同時制御できる敵の恐るべき能力も、彼女にとってはお料理しながらお掃除できる、便利そうな力でしかありません。ピンク色髪の毛、そして頭に咲く花（アニメ版だとこれをプロペラのように回して飛行までする）はだてじゃないのです。

彼女は天然ですが、周囲の空気を読めない電波系の天然ではあり

しかしそれでも本編では抑え気味だった彼女も、関連商品が拡充するにつれ、その持てるポテンシャルをどんどん発揮し始めます。

まず鉄炮塚、じゃなくて鉄砲玉の朝日奈夕子とコンビを組まされて脱力漫才コンビを結成、落語で言えば八っつあんと与太郎ががっぷり組んだようなスピーディ&スローモーの丁々発止を展開し、いつの間にかギャグキャラとして性格付けられ、その後もその亜空間ぶりをエスカレート。特に『対戦ぱずるだま』で見せたボケっぷりはその集大成とも言えるすごさです。しゃべりは遅いわ、カタカナ言葉は棒読みするわ、人の話は聞かないわ、相手を無視して先に進もうとするわ、他のキャラクターが調子を乱され、最強キャラの伊集院や藤崎までもがなすすべもなくペースを乱されてほんろうされているさまは大爆笑でした。

その後も同志向のキャラクターは続編も含めて他のゲームにも登場しますが、いずれも天然ボケという基本仕様は同じでも、上積みした部分によってただうっとうしいだけの「バカ」「電波」キャラクターになりがちで、あらためて古式ゆかり嬢とそれを作り上げた立石流牙氏のバランス感覚に感心します。ビジュアルからサウンドまですべての要素が相乗し、出てくるだけで癒やし効果を発揮する彼女は、まさに比類なき天然ボケの金字塔であると断言いたします。



静止画ではお伝えしきれませんが、その独特の音声が流れた瞬間、一挙に「古式ワールド」が展開されます

- ●絶妙なバランスの天然ボケ
- ●三つ編み後れ毛・ニッコリ笑顔
- ●地上最強・最終的対人兵器

ません。楽天的ながらも根はまじめで、実は誰よりも仲間のことを考えています。ゲーム版2作目の「決戦兵器」に関するエピソードがその最たるもの。この「決戦兵器」は敵母艦の至近距離に近づいてデカい大砲をぶっ放すという、極めて危険な代物。このパイロットに選ばれたミルフィーユは、成功率を少しでも上げるために同乗者を選択することを強いられます。「決戦兵器」の同乗者に選ぶということは、その仲間を危険にさらすこと。彼女は仲間であるエンジェル隊の面々を自室に招き得意の料理を振る舞うのですが、心痛が高じて倒れてしまいます。「決戦兵器」のパイロットという任務がつらいからこそ、誰かと分かち合いたいというのが人情。しかしすべてを背負い込んだまま、誰も選べないと泣く姿が彼女の本質ではないでしょうか。

だからこそ、ミルフィーユは仲間に愛されています。ランファはミルフィーユの料理は彼女の笑顔と一緒だからおいしいとつぶやきますし、フォルテは危険な「決戦兵器」の同乗者に自分を選べと名乗り出るのです。ミルフィーユの特技は料理ですが、これは調理技術に興味を持ったというよりは、人への思いやりを形にして表せるという部分が大きいのではないでしょうか。お菓子から食事まで、レパートリーの豊富さは彼女の思いやりの深さなのかもしれません。



料理に失敗した、というただそれだけのことでここまでの事態になってしまうのが、まさに天然系最強

- ●天然系癒やしキャラ
- ●笑顔と料理
- ●天然だけど真面目で仲間思い

勝ったのはどっちだ!? 決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

『出会い系』サイトってゲームっぽくない？

名越武芸帖

なごしぶげいちょう

其の三十三

「昔の名前で出ています」

Text by 名越稔洋

「出会い系」に初挑戦！

休みの暇な日に携帯メールがきました。「誰か暇つぶしできる相手からかな?」と思って見るとDM。『今なら1000ポイント無料！　タダで体験できちゃう！　今すぐGO!!』だそうです。「出会い系か」と思いつつ、普段なら即削除なのですが、妙に気になり、考えた末、やってみる事にしました。もちろん俺だってテレビや新聞なんかで、その何たるか？　は分かっているつもりです。ある程度危険で厄介な部分も。でも一度気になったら止まらない性格なので、決めた以上は早速トライ。アドレスをクリックしてサイトへ。いきなり画面に『おめでとうございます！　無料ポイント1000ポイントGET！』GETも何もそれが目的なんだから当然だよ。なんて思いつつ進みます。『18歳以上で以下の文章を読んで承諾された人のみお進み下さい』とのこと。ポイントくれといてから入場の承諾？　逆だろ？　なんて思いつつ更に先に。承諾の文面を全て読むとスクロールダウンした一番下に承諾ボタンが。「承諾」すると『あなたのメールアドレスを記入し、メールをセンターに送って下さい』とのこと。うーん。ここで最初のジレンマ。個人情報のやりとりに参加するかどうか？　のボーダーラインです。当然こうなる事なんて分かっていましたが、やはり躊躇。

でもここから先を知ってみたいと思った以上、これをクリアしないと話にならない。で、結局打ち込みました。そして送信。すると十数秒後にメールが。そこに記載されているアドレスをクリックすると初めてメインページに。「おぉ！」不思議な感動が襲ってきます。で、自分のステータスを記入。名前、年齢、職業、年収、他に、見た目、やさしさ、おもしろさ、会える確率なんかを5段階自己評価で記入します。ここで気づいたのが、職業、年収等を問う割には、身長、体重なんかは記載するところがない。なるほど。細かい物理的なステータスは記入せず、それらは全て〝見た目〟という曖昧な部分で吸収してしまうというのは安

心感がありますね。だって背の低い人や、ガリガリだったり、太っていることをコンプレックスにしている人だったりすれば、そこはきっと記入しないだろうし。あれ？　でも正直に記入しないという意味では、名前や年齢なんかも同じか……いや、違う。仮に実際に相手に会った時、名前や年齢はごまかしたまま会ったとしても問題は少ないだろうけど、身長や体重はごまかしようがない。だからこそ、導入部分ではそこら辺は曖昧な表現の方がフレンドリーなのでは⁉　う〜ん。分析してみるとよく考えられてるなぁ……なんて謎の感心をしつつ記入。でも身長の高い人とかは逆にアピりたいはず。その場合はどうするんだろ？　と考えていると、ちゃんとフォローがありました。いわゆる〝備考欄〟です。ここに『その他あなたの自己アピールを自由に書いてね』とのこと。ホントに良くできてます。そして書きたい事を記入して登録。続いて相手に求めるステータスを同じように記入します。年齢、職業、なんかは同じです。が、『好きなタイプは？』の選択肢には『かわいい系』『美人系』『エッチ系』『巨乳系』『癒し系』とメンタルとフィジカル項目が同列に並んでおり、何が何だか分からなくなります。が、まぁ良く解釈すれば、自分の目的をはっきりさせなさい!!　と言われているようです。うん。確かにはっきりせにゃいかん。で、『特に気にしない』というのもあって、結局それを選びました。で、これを登録して、やっとセンターと呼ばれるサーバーに自分のメアドとステータス、相手に求める条件が同時に登録された状態になった訳です。

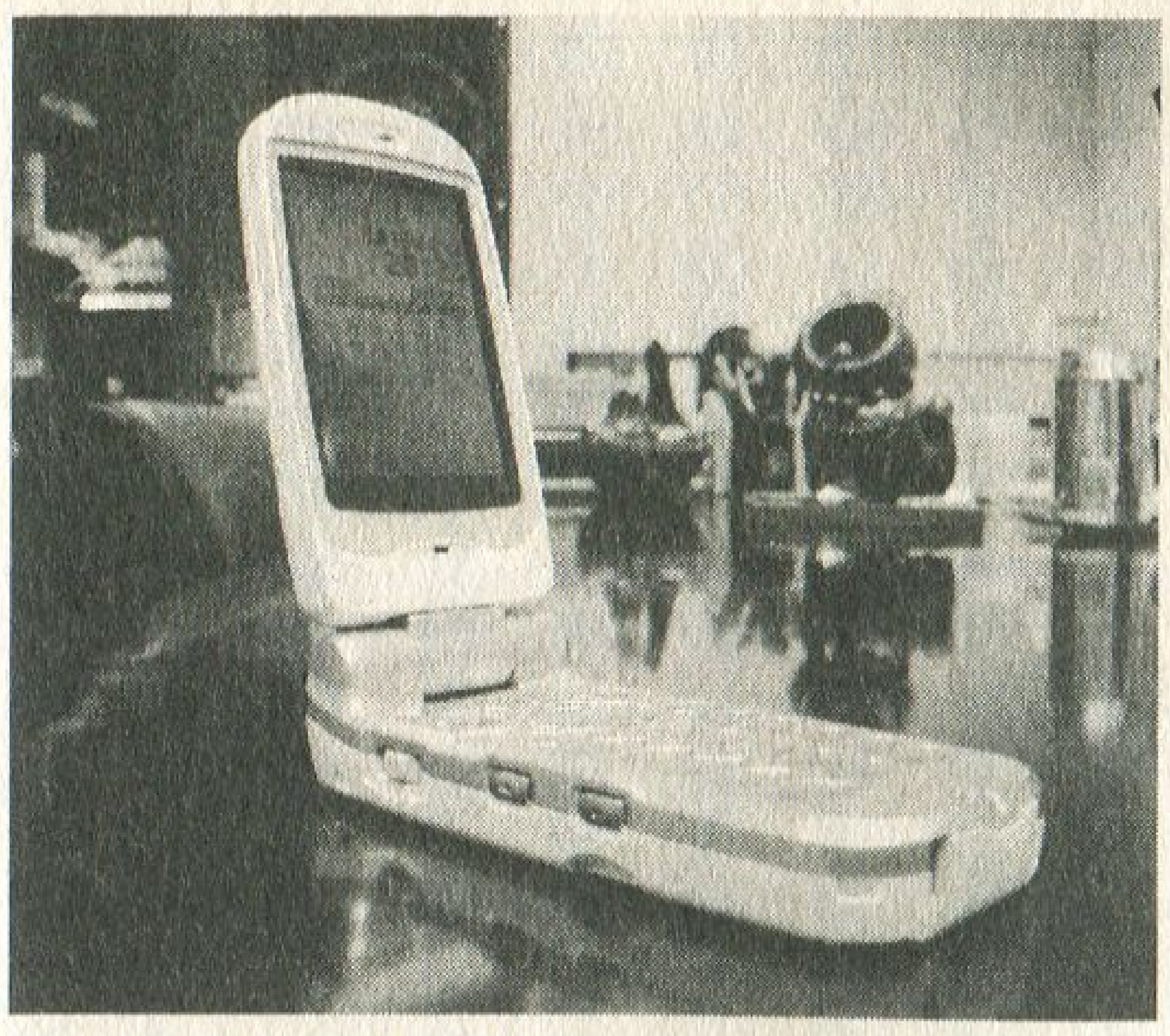
果たして彼女はサクラか否か

さぁ落ち着いた。はて？　でもここから何をするモノやら⁉　と思ってメインページ探索に。すると『登録されているメッセージを見る』というページが。閲覧するとサムネイル状の小さい写真と短い一言メッセージがズラッと並んでいます。で、気になったのを開くと例の女性のステータスが見れます。しかし肝心の写真の大きなモノと本文が読めません。すると下に『詳しく知りたい人はこちらをクリック』とあるので、それをクリック。すると出ました。写真が。かなりの美人。カメラ目線が妙に気になりますが本当に美人。年齢25歳。販売員。癒し系とのこと。でもメッセージは『恋人と別れたばっかで体が疼いちゃって、、』ってどこが癒し系やねん!!　これがいわゆるサクラなのか⁉　いや、こういうサイトだと大胆になるのか⁉　なぁんて思いながら、次の人をクリック。19歳、学生、エッチ系。写真はギャルっぽくてかわいい。メッセージは『お兄ちゃんみたいな人が良いなぁ。だってお兄ちゃんだったらどんなHだって知って、、』……露骨。この場合のお兄ちゃんって……やはりこんなものなのか。やや萎えてきました。「何だかアホくさいな。やめるか？」と考え込む。でも最初から掲示されている写真やメッセージは撒き餌みたいなモノだろうし、中には本物があるのかも？　と反対の事も考える自分に気づいた瞬間「あぁきっとこういうジレンマの中でお金を使っていく遊びなんだろうなぁ」と、一気に悟りましたね。

そして「やはりやめよう」と決めた時、メールがきました。女性からの直メールです。25歳。家事手伝い。お姉系。ふむふむ。写真は……普

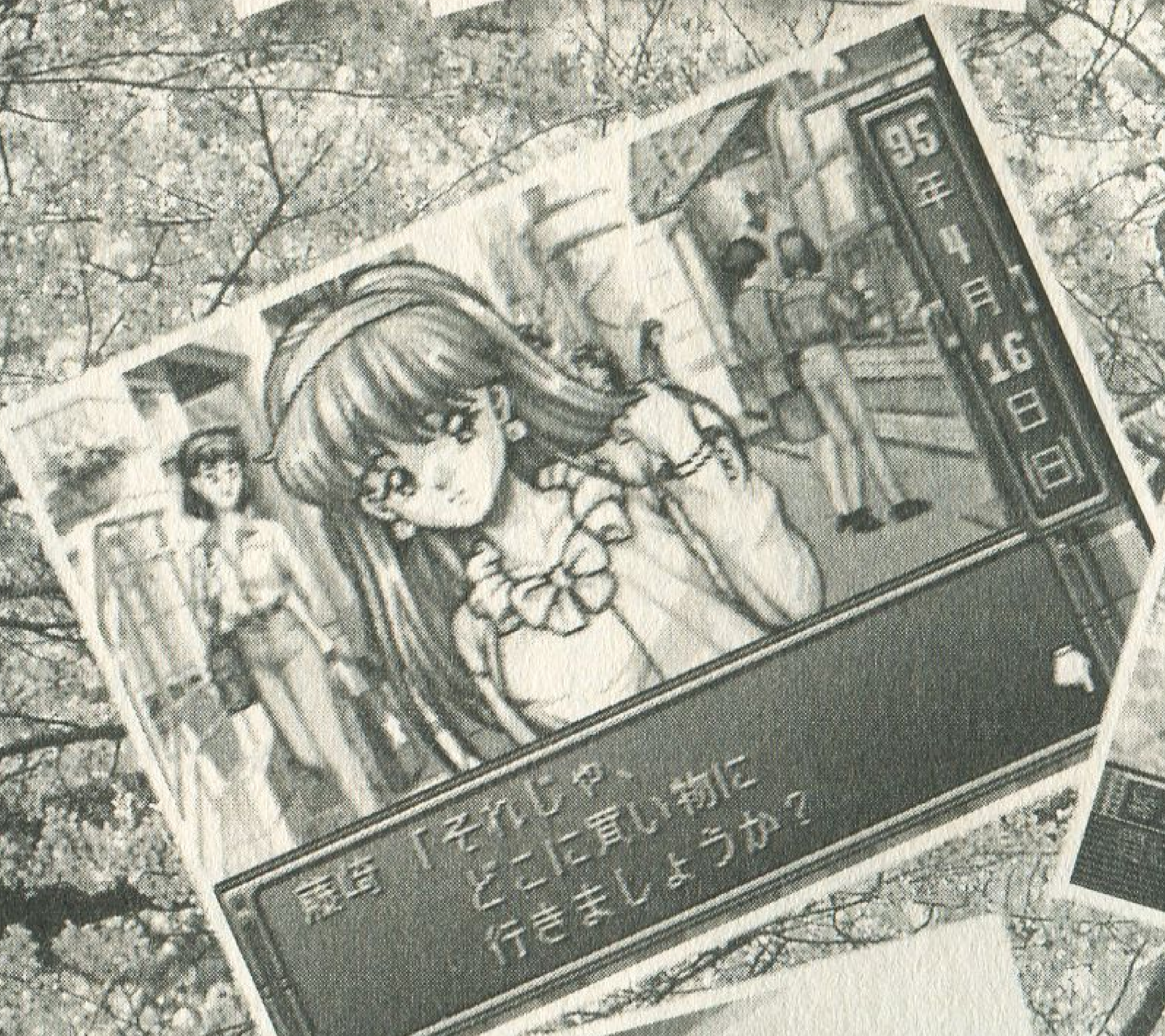
通にかわいい。てか素人っぽい。メッセージは『毎日が退屈です。たまには話の合う人とパァッと遊びたいです。よろしければお返事待ってます。』これまた普通っぽい。「これは本物かなぁ」と思った時には、先程の「やめよう」宣言は何処へやら。初めてお返事してみる事に。でもなんて書こう?? とりあえず「初めてなので、話が合うかどうか分かりませんが」と書きます。ここで文字制限がきつく、打てる文字もかなり少ない事に気づきました。でもその方がやりとりの数も増えてポイントも消費するから当たり前か。そして送信。するとすぐ返事が。『私も始めたばっかりです。あなたはここにはどういう目的で登録されたんですか?』うーん。なんて答えよう? お試しだけ目的だからなぁ。どうしよう? と迷っていたら、更に先方から返事が。『答えてくれないという事は、答えづらい目的なんですね??』で、この返事でピンと来たのでここは更に放っておく事に。すると『大丈夫ですよ。私も同じ目的だから。けっこうシャイなんですね。』という内容が。なるほど。これでまた一つ分かりました。どうであれ、とにかく男性が返事するまではどんどん攻める。しかも相手の目的を探りながら合わせるように。と言う流れからすると、こういうケースはきっとサクラだろうなと思いました。と、考えているとまた違う相手からメール。そのメールを開けている最中にまた他の人からメールが!! まるで闇雲にモテるギャルゲーの主人公のようです。「こりゃこれで結構気分が良いもんだなぁ」と思いつつ、その中で気になるステータスが。『ゲーム大好き!』28歳。OL。「どんなゲームするの?」と返信。『みんゴルとドラクエ』とのこと。お! 普通。すかさず写真も見直します。茶髪でピンクのマフラーが普通にかわいい感じ。そこからの会話もいたって普通。そしてまた「サクラではないのか?」と考える俺。でもこういう時「サクラじゃないの?」なんて聞けないモノですよ。本物だったら傷つけるんじゃないかとか考えますもん。やはり「出会い系とは本物とサクラの探り合いなり」です。で、会話が進むと向こうから『楽しい人ですね。会いたいです』と返事が。うーん。丁重にお断りするしかない。で、「ごめんなさい。会うのはちょっと……」的な返事を送信しようとしたところで『ポイントが足りません。ポイントのお買い求めは、銀行振り込みの他にクレジットカード及び……』という案内が! あぁ送れなかった! 焦ってると、その後『ゲーム大好き』さんから烈火のごとくメールが。『何で返事してくれないの? 私は正直に何でも話したのに!!』『私の事からかったんでしょ!? いい人だと思ったのに酷い!!』と、それはそれはご立腹。でも後ろめたさが残りつつもポイントが無くなった以上、そこでやはり終了。

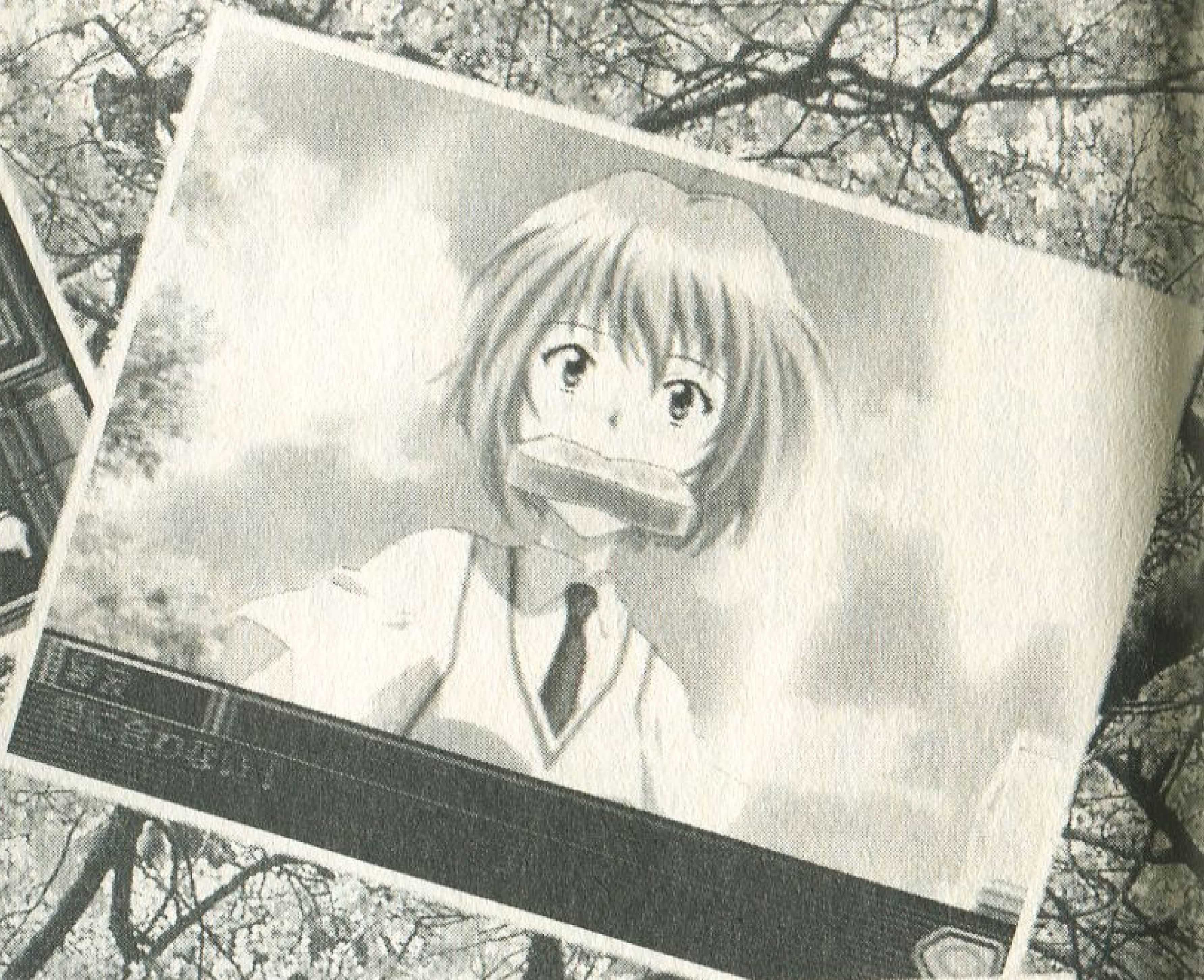
　そして数日後「あの時は悪い事したなぁ。やっぱ本物だったのかなぁ」と考えながらネットやってたある日、某掲示板の出会い系のバナーに『ゲーム大好き』さんの写真が。ちなみにバナーに書いてあったサンプルプロフィールには『23歳、レースクイーン』でした。これも一つのゲームなのでしょうか? ではまた。


買ったばかりのケータイです

第2特集

春のサクラ咲く
ギャルゲー祭！









季節はもうすっかり春！　桜舞い散るこの時季にふさわしいのは、やはり華やかなギャルゲーでしょう。というわけで集めました。美少女ゲーム地獄変執筆陣お薦めのタイトル、そして最新ギャルゲーソフト批評。いまいち魅力がわからない、という人のためのギャルゲー論もあるでよ！

ギャルゲーとはそも何ぞや？

TEXT BY 天野譲二

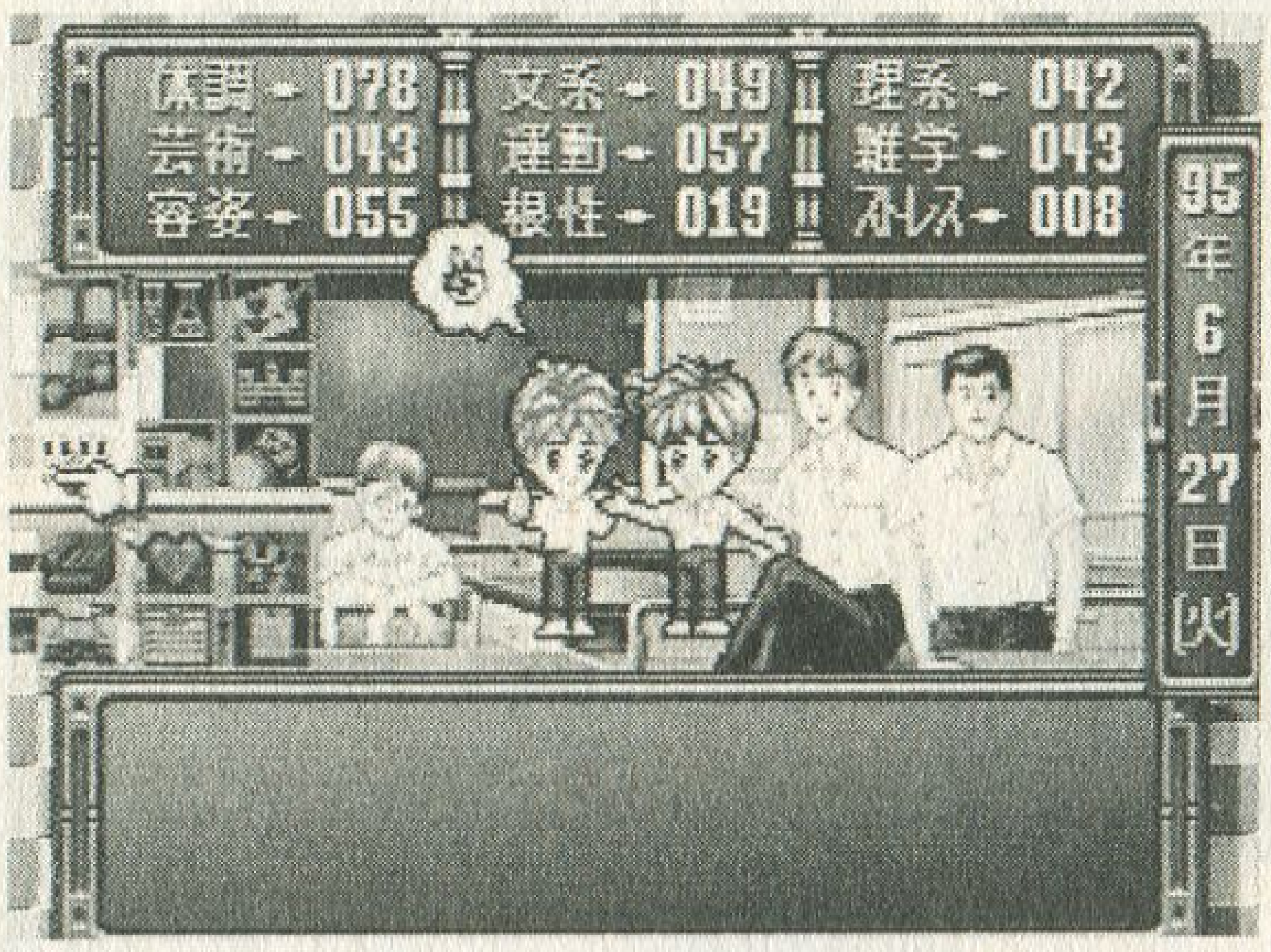
ひと口にギャルゲーと言っても、そこには独自に積み重ねてきた歴史があり、簡単にくくれるものではない。そもそもギャルゲーはいかにして誕生・発展し、そしてユーザーはどのように受け止めてきたのだろうか。

黎明期から『ときメモ』へ

　コンシューマゲーム機の旧帝王・ファミリーコンピュータでは二頭身キャラが当たり前、パッケージイラストと画面のキャラクターの落差に、「萌え」などは不可能に近かった。それでも『ワルキューレの冒険』『奇々怪界』といった、キャラクター性を強く出したソフトや『中山美穂のトキメキハイスクール』といった芸能人タイアップソフトが散見され、ギャルゲーの基礎を築いていた。

　その後、より高性能なPCエンジンが『No・Ri・Ko』とともにCD-ROMドライブを発売し、音声やビジュアルデモを駆使したソフトが可能となったことにより、ようやく「魅せる」ゲーム作成が容易となった。93年辺りから『卒業』のような移植も含めたギャルゲーが増えていくが、この辺りは『ストリートファイターII』の春麗によるゲームキャラクター人気も影響しているだろう。

　そして94年に『ときめきメモリアル』の発売である。実際に人気が爆発したのは95年のPS版以降だが、本作の人気の加熱ぶりはすさまじく、当時普及し始めたばかりのインターネットで何十何百ものファンサイトが立ち上がり、万単位のグッズがバカ売れするなど、想像を絶する状況であった。



ギャルゲーというジャンルを確立させた『ときめきメモリアル』。以後はこれを越えることが課題となる

『ときメモ』バブルに追随せよ

　さて、こういった状況を他社が見逃すわけがない。PC-FX、セガサターン、プレイステーションなどの「次世代ゲーム機」群はギャルゲーバブル期を迎える。『プリンセスメーカー』（95）などのPCからの移植もの、実写声優もの、キャラクターゲームなども含めて、95年以降は膨大な数が市場にはんらんした。

　特に年齢差によるレーティングが厳密で、X指定ソフトとして18禁ソフトがほぼそのまま移植できたセガサターンでは『スーパーリアル麻雀V』『野々村病院の人々』『アイドル雀士スーチーパイSpecial』といった移植作品がヒット。X指定は96年9月に廃止されてしまうが、これがギャルゲー普及への下地を醸成していた点も忘れてはならない。

　そして96年には『サクラ大戦』が登場し、大ヒット。ギャルゲーにも大作の風ぼうが漂う作品が登場し、しっかりと商売になった点は評価されるべきであろう。96年はほかにも『ファイヤーウーマン纏組』『トゥルーラブストーリー』『NOël』といった佳作・異色作が発売され、97年には『EVE burst error』『下級生』『同級生2』といった移植作品がヒット。

「ゲーム批評」にひとこと
どんなものかやってみたいと思うので、悪趣味ゲーム紀行には、手に入りやすそうなやつを取り上げて欲しいです。（京都府　一応匿名希望）

これらはシム系やAVGがほとんどだが、中には『ブルーブレイカー』（RPG）、『BULK SLASH』（STG）といった異色ジャンルの作品も少なからず出ていて、ジャンル的にギャルゲーがらん熟した時代であったと言ってよい。

98年には年明けから恐怖の大王『センチメンタルグラフティ』が降臨。えげつないグッズ販売の嵐と度重なる発売延期によってギャルゲー商売の暗黒面を表出した本作は、その内容と併せて、盛り上がっていたギャルゲー市場に冷水を浴びせかける結果となった。



SSでは原画の魅力を再現できなかったのか、グラフィックに難ありの『センチメンタルグラフティ』

移植とノベルものの時代へ

99年には『ときめきメモリアル2』が発売されるものの、ゲームとしてのインパクトは前作にはるかに及ばず、『サクラ大戦』に続けとレッドが送り出した『火魅子伝～恋解～』『聖少女艦隊バージンフリート』『北へ。』なども振るわず、コンシューマオリジナルのギャルゲーは行き詰まりを見せ、次第にシステムに凝った作品は激減していく。

それに代わるように台頭してきたのが、ノベルものである。チュンソフトやPCのリーフ作品などで認知されていた経緯を経て、98年末に出た『久遠の絆』、そしてPCからの移植となった『輝く季節へ』『To Heart』などのヒットにより、ノベルものはいきなり売れ筋となり、『メモリーズオフ』（99）等も登場している。ノベル物は低予算で作れ、作り手側のメッセージがダイレクトに込められる。そしてユーザーは簡単にキャラクターやストーリーに没頭したい。両者の思惑が一致し、ノベル物とAVGは、コンシューマでも主流となっていく。

この頃からコンシューマオリジナル作品は衰退。『Kanon』（00）『こみっくパーティー』（01）『君が望む永遠』（02）といった移植作品が話題となった。

01年には久しぶりに『サクラ大戦3』や『ときめきメモリアル3』といった大作が出そろうが、この年の目玉は『シスタープリンセス』だろう。本作は、コンシューマオリジナルギャルゲーとしては久しぶりに大きなムーブメントを起こす。とはいえそれは新たな客層を引き込むまでには至らず、むしろ「妹」「百合」というようにユーザーのし好の細分化を推し進めた感がある。

そしてギャルゲー自体は再び沈滞の時代を迎え、移植作品やキャラクターゲームを除けば、散発的に少し話題になる作品が登場する、といったレベルで推移しているのが現状である。最近では04年末に発売された『To Heart2』、05年発売予定の『サクラ大戦5』ぐらいであろうか。

とはいえ、すでにギャルゲーユーザーは細分化・拡大している。古くは「やるドラ」シリーズから始まり、現在ならば『デッドオアアライブ』シリーズや『FFX-2』のようにギャルゲー的要素を取り入れた一般的なソフトが出てきており、ギャルゲーという枠組みがあいまいになってきているのである。逆にこういった状況だからこそ「面白いゲームがギャルゲーだった」という事態を引き起こす可能性があるのだが、はたしてそんなタイトルが新たに出てくるのか、注目してみたい。



ヒロインを12人用意し、ユーザーの細分化したニーズに徹底的に対応した『シスタープリンセス』

「ゲーム批評」にひとこと
ゲームはまともに作ってどこまで低予算でできるのでしょうか？　エロでないゲーム内のHな要素を取り上げてみても面白いのでは？　最近カプコンの低迷ぶりが気になります。大丈夫なのでせうか？（神奈川県　ターミネーター）

傾向別ギャルゲープレイヤー

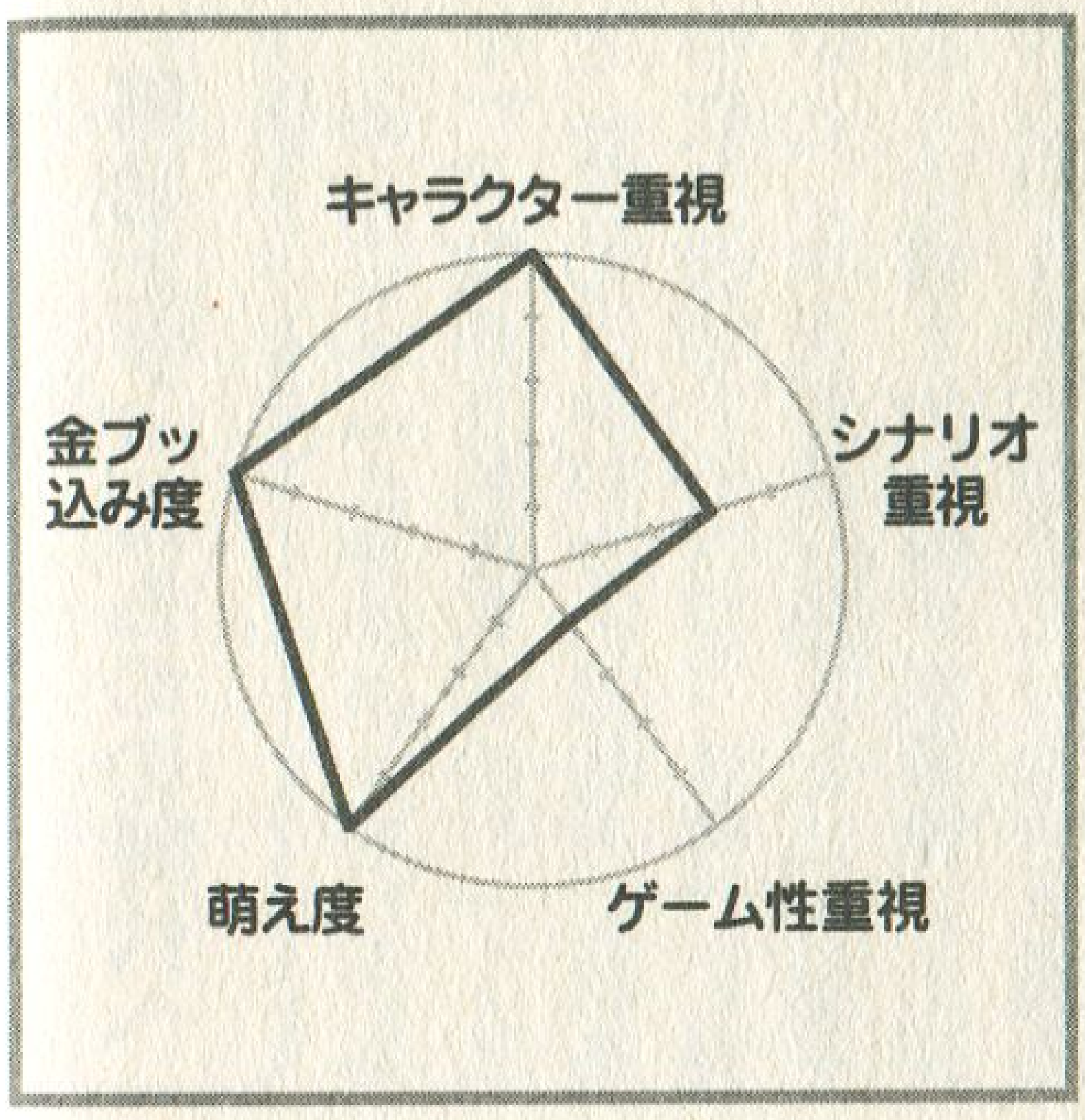
今までコンシューマ機におけるギャルゲーを概観してきたが、ユーザーにどういったタイプがいるのかも見てみよう。

たとえばひと言にゲームユーザーといっても、アーケードでぬいぐるみのUFOキャッチャーにしか手を出さない人もいれば、ネットワークRPGの電脳空間で過ごす時間が現実で過ごす時間よりも長い廃人寸前の人間までいるように、ギャルゲープレイヤーといってもひとくくりにはできない。

同じ作品のファンでもひいきのキャラクターによって対立しているとか、同じキャラクター好きでも作品の一部として愛しているファンと自己のフェティッシュなし好から愛しているファンがいるとか、声優目当てで興味のないゲームを買い続けているとか、千差万別である。そんな中から、比較的数が多いギャルゲーユーザーのタイプを紹介しよう。

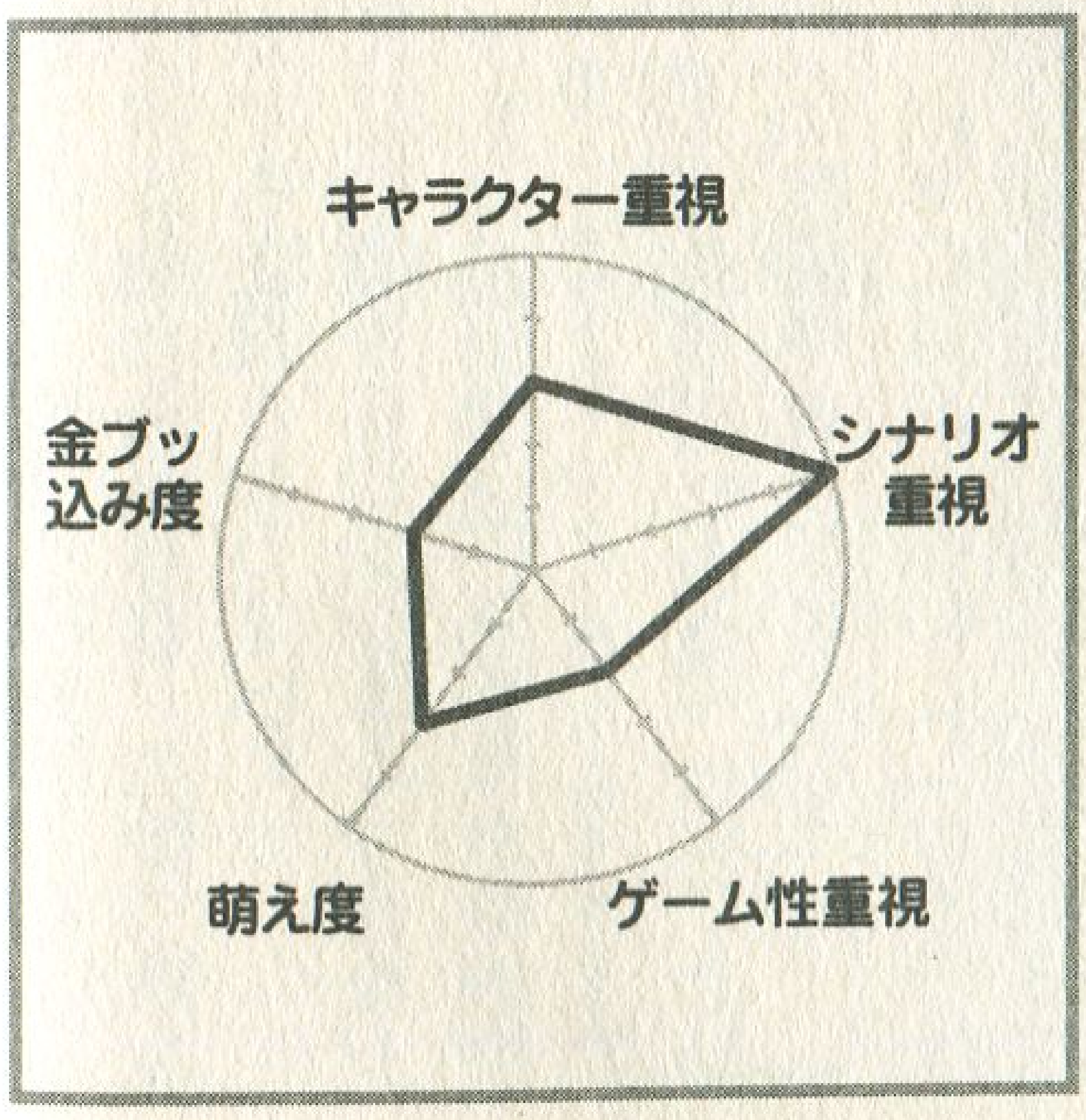
●キャラクターぞっこん派

TVなどでオタクを扱うときにメタファーとして駆り出される、まさに動物化したギャルゲーファン。「××萌え」と宣言し、テレカ一枚に数十万円の金を注ぎ込んで喜んでいたりして、数年後に我に返ったときに真っ青になる……ならまだしも、その頃には別のキャラクターを追いかけていたりする。メーカーにとってはいいカモであるが、「あしたのジョー」連載時に力石徹の葬式を開いたファンと根底は変わらないと言ってよい。彼らが狭く深く派なら、「妹」「保健医」フェチなどの人はさしずめ浅く広く派だろうか。



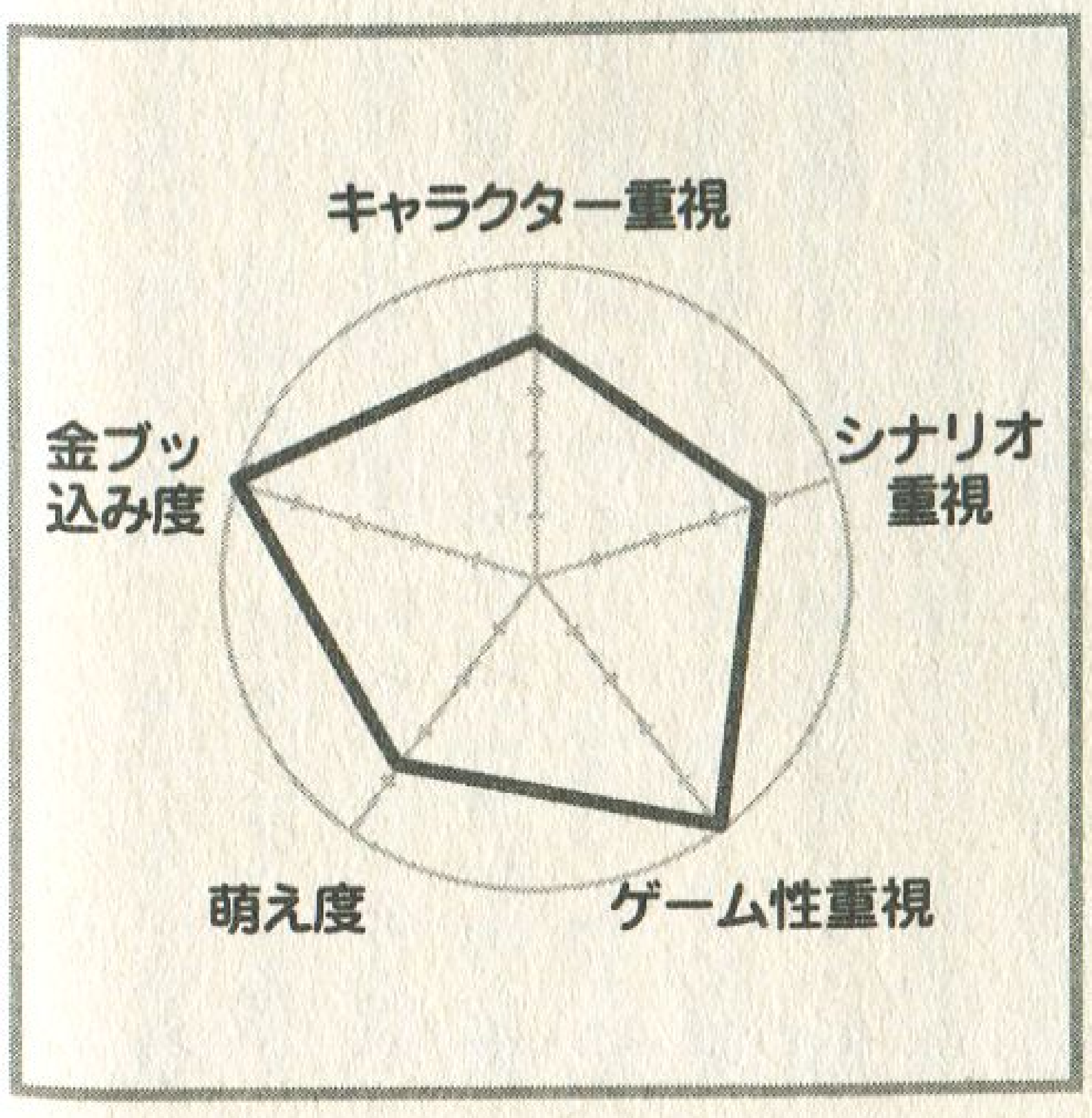
●シナリオ感動派

キャラクターぞっこん派と似ているが、ゲームのシナリオや設定に入れ込むタイプ。特に泣きゲーや鬱ゲーを高く評価する傾向にあり、特定の作品／ソフトハウスのファンに偏っているのが特徴。ただし特定作品を盲愛するあまり、相手を選ばずギャルゲーを薦めて引かれたり、愛する作品を批判されると徹底的に論戦を挑んだり、他のギャルゲーファンを見下したり、ひんしゅくを買う人も少なくなく、特定作品のアンチを生み出すのにも貢献しているのが皮肉である。ギャルゲー初心者がなると、その痛さは倍増する。



●ジャンル網羅派

ギャルゲーだったらとりあえず買ってしまうユーザー。ドラクエの発売日は知らなくても、PS2は当然、DCやXBOXのギャルゲーの発売日はしっかりと記憶していて、予約（当然初回限定版）は忘れない。ギャルゲーにこだわらず、ちょっとでもそれっぽければ他のジャンルにも手を出すが、おかげで格ゲーは『DOA』、戦略シムは『サイバー大戦略』しか知らなかったりして、やはり偏っている感は隠せない（最近は「マリみて」を通読していたりする）。とにかく数をこなすので各作品への思い入れは少ない。



「ゲーム批評」にひとこと　音ゲー特集してくれるとありがたいです。『ギタドラ』の最新が出たばかりなので。（埼玉県　グラタン3つ）

第2回 挑戦者

歴代地獄変闘士たちの宴①

橋本和明の考えるギャルゲー論&おすすめの1本



家と店と女と金……これだけ殺伐としたフレーズが揃っていてもギャルゲーになってしまう神秘。

おすすめタイトル
ビストロ・きゅーぴっと2
ジ お料理恋愛シミュレーション
メ サクセス　機 PS2/XBOX
¥ 7,140円（5%税込）発 03年8月28日

ギャルゲーこそ男子の望む究極ゲーム

基本的にはゲームは、実生活で得ることのできない仮想体験を行い、その中で達成感を満たすことが目的と考えています。そういう中では、今ギャルゲーの主流となっている、選択肢のほとんどないアドベンチャーゲームなども、れっきとしたゲームであり、シナリオを読ませて、共感させるという点で、しっかり疑似体験ができて、また達成感を得られるものであると考えています。

さてそこで、日本男児が望む「仮想体験」とは、なんて偉そうな命題で考えると、ゾンビと戦う、勇者、なんていうものはやや食傷気味。やはり普遍的なものとしては、基本的には女性とのなにがしかが一番興味あるのではないかと思います。女性との関係を仮想体験したい、となると、そこはもうただひとつ。ギャルゲーをやるしかないのです。だからギャルゲーはゲームが売れない今も雑草のようにたくましく発売され続けるわけです。

……でも今となっては「恋愛」すらも食傷気味。ではそんなグルメが何に行くかといえば、こんどは仮想現実による人間関係をエンジョイするプチ人生ゲーム、つまりネットゲームと相成るんじゃあ、と考えるのですが、それはまあここで話すことじゃありませんね。

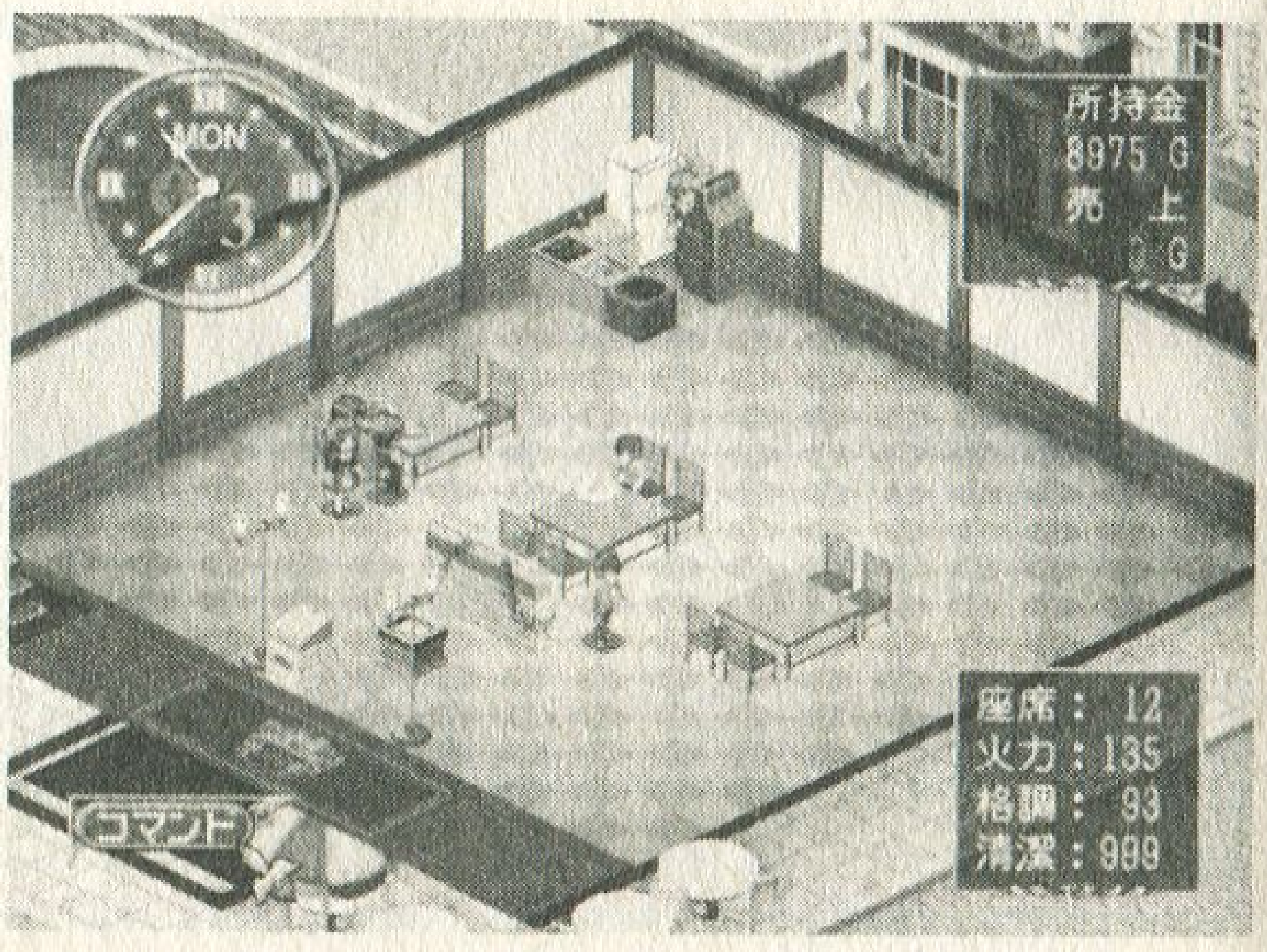
しかし今、日本が培ったギャルゲー技術は、あまりにも数が出ているタイトルの中で独自性を打ち出すため、およそ制作者のスキル的に無理な花火だけを打ち上げているように見えます。どういうことかというと、いくら大きなことを言っても制作になると予算はギリギリなので、ただ作った、出来上がった。できてみたら作る予定のものと違うものになった。まあいいや！

というノリで作られているように見えるのです。

『ビストロ·きゅーぴっと2』は、原画を韓国出身作家とのコラボレーションということで、ある程度の予算を確保、無理ない制作が行われたようです。日本の作家にはもうなくなってしまった素朴さと、キレの良さが絵からにじみ出ていながら、絵のレイアウトがあか抜けていないところなどは、ニヤリと笑ってしまうタイトルですが、実は男の欲望である「家」を建てて「食」を売る店を開き「女」を使って「金」を得る。超豪快に欲望直結なスペシャル企画です。

主人公が腕を磨いて、料理店を開くというところは、店にテーブルを配置するなどシミュレーション要素も満タン。デバッグは「猿楽庁」でゲームバランスも安心して遊べる出来。ゲームとしてもそこそこ楽しめるだけでなく、ギャル要素も盛りだくさんで、近年のギャルゲーとしては、丁寧に作られた一本であると言えましょう。

やや雑多に作られたダンジョンの出来に疑問を持つこともありますが、そこもまた味。日本のゲームが失ったギャルゲーの何たるかを、このゲームは思い出させてくれるかもしれません。



いわゆる『ザ・コンビニ』系の経営シム的要素も楽しめてお得な1本と言えるでしょう

「ゲーム批評」にひとこと　これからも業界にメスを入れるような記事をたくさん載せてほしい。（徳島県　ひろぴ）

身近に転がる萌えへの誘い

TEXT BY 箭本進一

ギャルゲーを語る際にまず間違いなく出てくる「萌え」というフレーズ。しかしこの概念は、何もギャルゲーのみにおいて生まれてくるものではない。

「萌え」とは果たして何なのか。05年時点で、この問いに正確に答えられる者は誰もいないだろう。いわゆる「萌え」と言われている異性への萌えだけでなく、同性への萌え、概念への萌えなど、「萌え」は、その定義を日々変化させている新しい概念であると言っても過言ではない。例を挙げてみよう。「巨乳萌え」（異性への萌え）「大統領萌え」（同性ゲームヒーローへの萌え）「FPS萌え」（概念への萌え）……どれも違和感はないはずだ。「萌え」の定義が固まっていない以上、われわれはあらゆる事象で「萌えて」いるのではないだろうか。この項では「身近に転がる萌えへの誘い」と題して、「萌え」という定義の広さとゲームにおける萌えについて語っていこうと思う。何事もマイナスにカテゴリー分けするのではなく、「萌え」を新たな定義のキーワードとして受け入れることによって世界を広げてみようではないか。新しい評価軸を導入し、ゲームを見ることも楽しんでみよう！

ナポレオン

ちょこまか動いて死んでいくユニットに萌え！

「萌え」のキーワードのひとつとなっているのは「小さきもののけなげさ」である。萌えのエッジといわれているのは「ビスケたん」「びんちょうタン」など、品物を擬人化したキャラであるが、彼女たちはなぜ受ける（萌える）のか？　キャラデザインの秀逸さ、それだけではない（そもそも「ビスケたん」には、最初キャラデザインは存在しなかったし、その姿は現在も統一されていない）。受ける（萌える）擬人化キャラには、人に尽くすけなげさというキーワードがある。身をすり減らして人に尽くす。幼女の姿は無力さとけなげさの象徴なのである。ここでGBAのRTSタイトル『ナポレオン』を取り出してみよう。『ナポレオン』に出てくる兵士たちは無力である。彼らは使い捨ての存在であり、その死は何ら特別なものではない。それでも彼らは命ぜられたまま前線へ行く。戦う。そして死ぬ。ナポレオンの指令がどんなにむちゃなものでも逆らうことはない。しかし彼らはロボットではない。ナポレオンのげきに答え「ウォー」とときの声を上げ、面クリア時には勢いよく旗を振って喜びを表す。命懸けで従うけなげな者。「ピクミン」とは違い、キャラクターとして顧みられることのない者たち。彼らの生死に胸を締め付けられる。間違いなくそれは「萌え」なのである。

ジ リアルタイムウォーゲーム
メ 任天堂
機 GBA
¥ 5,040円（5%税込）
発 01年3月21日



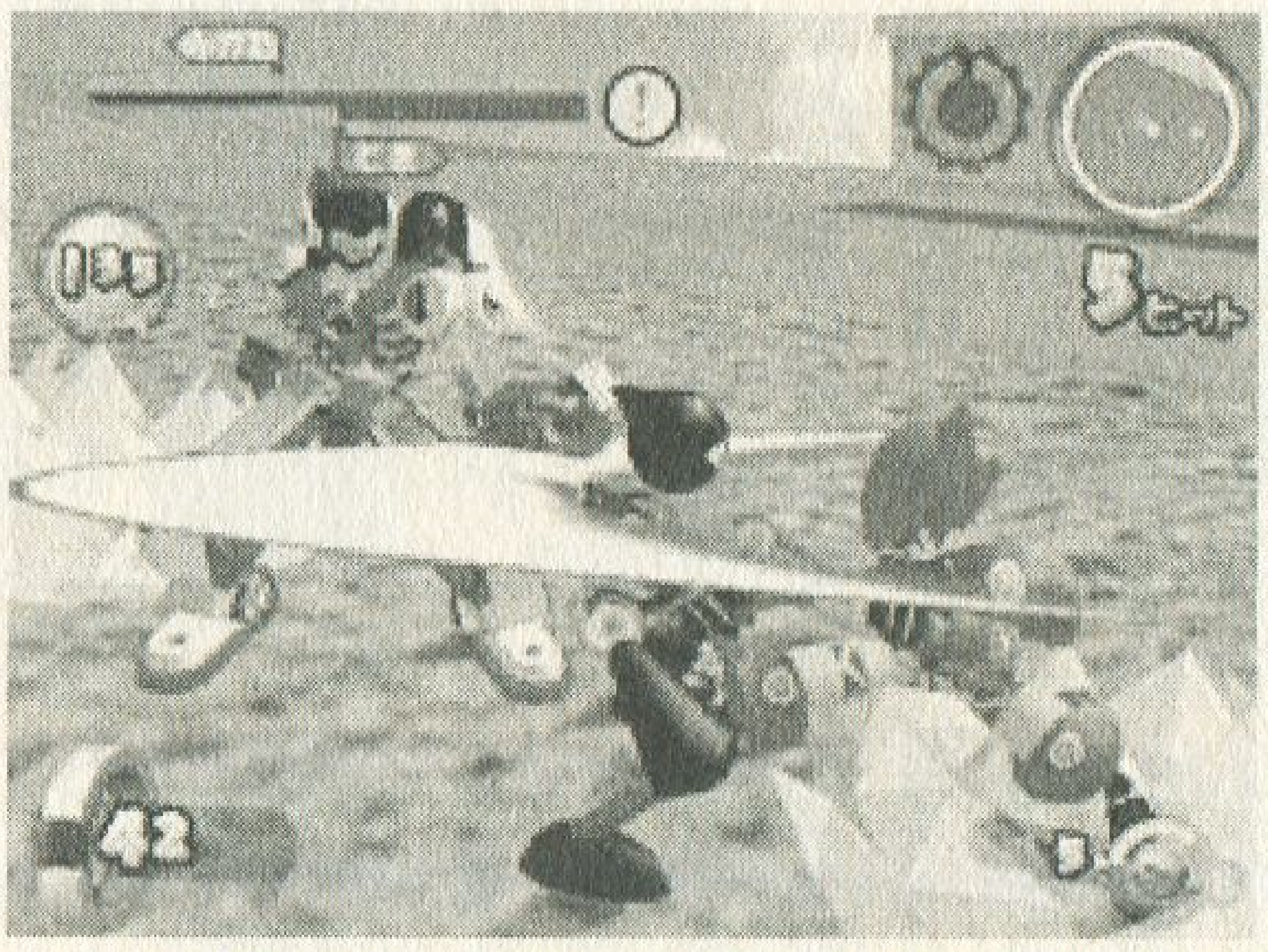
面クリアの喜びに旗を振る歩兵たち。キャラとして認知されないという点でのけなげさはピクミン以上である

「ゲーム批評」にひとこと　久しぶりに貴誌を買いました。PSPvsDSのソフトレビューは、大変良かったです。（東京都　櫻岡俊樹）

想像をかき立てる"空白"に萌え!

ガチャフォース

語ることはもちろん大事だが、語らないことも同じくらいに大事。萌え系の元祖「セーラームーン」が盛り上がった理由のひとつは、主要キャラたちの前世という語られない部分があったから。適切に作られた空白は、キャラクターの魅力を大きく増す。擬人化キャラ（品物から国まであらゆるものを題材にしてキャラを作る）やSS（ショートストーリー。受け手作の小説）といった萌えの最前線は、語られない空白への妄想力が支えているのである。そうした点において「ガチャフォース」は優れた萌えソフトである。少年漫画的な展開にもかかわらず、登場人物のセリフは必要最小限で、ボイスはバトル中のかけ声くらい。206体いるガチャボーグの背景も最小限度のことしか語られない。ガチャボーグたちのプロフィール欄では「メガボーグ大戦」「ある事件で消滅した未来」「デスボーグ殲滅電磁ネット作戦」「マシンボーグ軍団」など思わせぶりな単語が現れては消える。これは描写の不足だろうか？ 否。キャラをきちんと立てたうえで、ゲームをちゃんと作ったうえであえて語らない空白であり、そこには受け手がどんなピースでもはめ込むことのできる余地がある。「ガチャフォース」は高いゲーム性と萌えを両立したゲームとして愛されている。この両者は排他の関係ではないのだ。


遊び方もストーリーの細部も受け手に委ねた本作はある意味希有な存在。いろいろな意味において自由度が高い

ジ3D対戦アクション
メカプコン
機GC
¥7,140円（5%税込）
発03年11月27日

汚れを知らぬポケピに萌え!

どこでもいっしょ

「萌え系」を「狙った」作品に共通するのは美少女と恋愛とエロス。では「萌え」という言葉は性欲の婉曲表現なのだろうか？ 萌えの中身が性欲オンリーでないということは、読者諸兄もうすうす肌で感じているのではないだろうか。「どこでもいっしょ」に登場するポケピのモチーフとなっているのは、ネコとカエルとイヌとウサギとロボット。性欲の対象には程遠いが、本作がPS時代において最大級の萌え&泣きのタイトルであることには異論はないだろう。もちろん「どこでもいっしょ」にエロの側面があることは否定しない。関西3文字関東4文字をはじめとし、エロ単語を教えなかったプレイヤーなどいないだろう。しかし、あくまでエロは「側面」であってすべてではない。本作でのエロはポケピたちのむくさを際立たせる演出として作用しているのである。かわいくて汚れを知らないポケピがえげつないエロ単語を吐くからこそ、萌えも大きくなる。エロがないはずのところにエロがあるというミスマッチが、本作の萌えには効果的に作用しているのだ。萌えを追求するにも、色々な工夫が必要ということである。本作のジャンルは人工無能だが、ウェブの世界ではCGさえない人工無能が萌えの代名詞として扱われているという事実は、萌えという概念の奥深さを示しているのだ。



出世頭である井上トロは、カルピスのCMや朝のTV番組に出演、ゲームをしない一般人をも萌えさせている

ジお話しゲーム
メSCE
機PS
¥3,990円（5%税込）
発99年7月22日

「ゲーム批評」に ひとこと
本誌の値段をもう少し安くできないか。ちょっとだけキツイ。（神奈川県 中澤道秋）

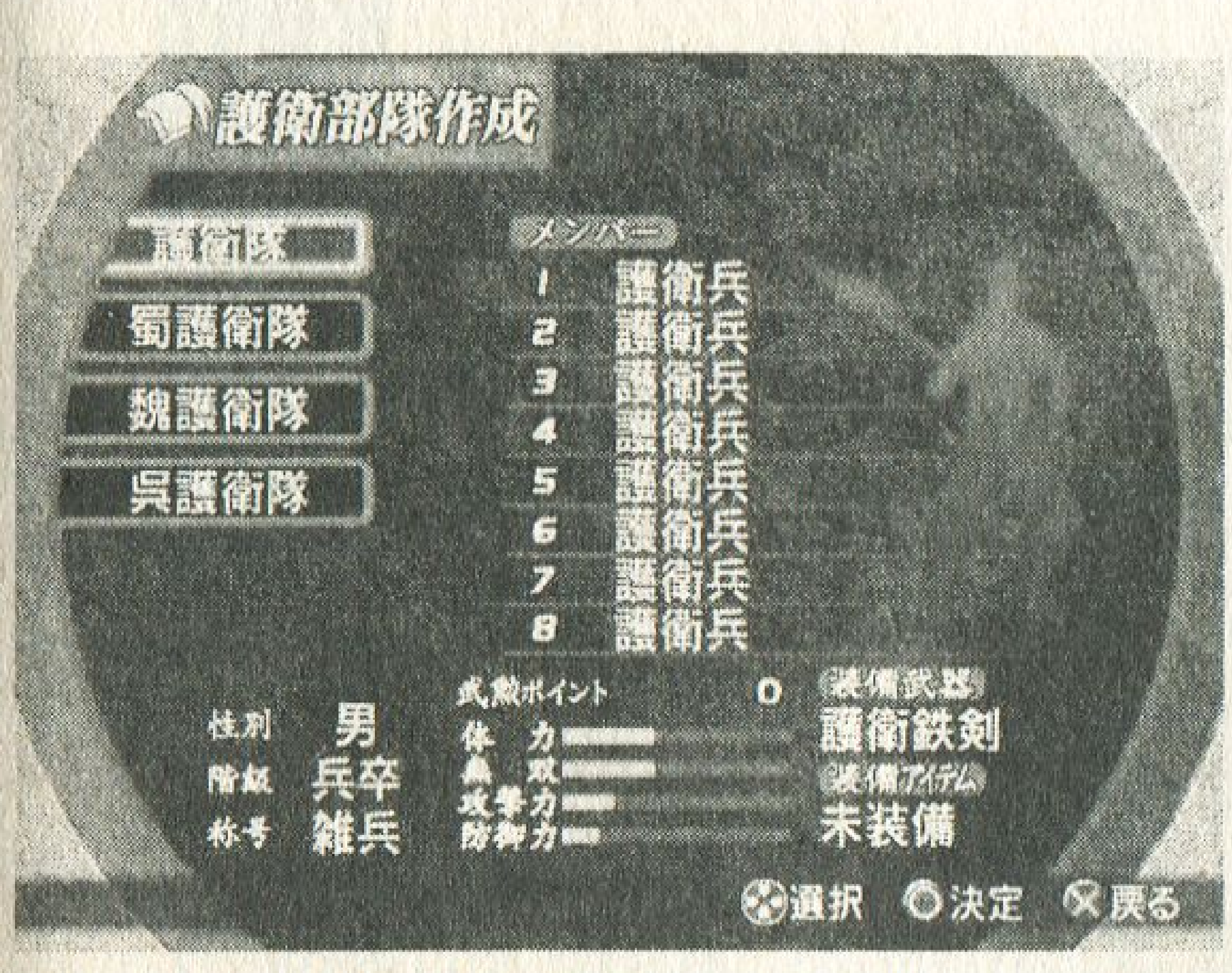
やっぱり孫尚香……じゃなくて護衛兵に萌え!

真・三國無双3 猛将伝

ジ タクティカルアクション
メ コーエー
機 PS2
¥ 4,494円（5%税込）
発 03年9月25日

萌えはノベル系ゲームにしかないものなのだろうか。女性キャラがいないと萌えはないものなのだろうか。萌え系作品に多く見られるキーワードは運命的な結びつきやきずなといったものだが、これらの要素はノベル系ゲームでなくても表現可能である。ここで『真・三國無双3 猛将伝』を挙げてみよう。ジャンルはアクション、テーマは一騎当千のそう快感、女性キャラクターは少なめだが、萌えは確実に存在する。男性キャラの美形っぷりは女性向けの萌えゲーと言っても過言ではないが、受け手の性別に関係ない萌えもある。「護衛兵」がそれで、彼らは主人公に付き従い、共に戦う。もちろんプラス面ばかりではない。力及ばず敗れることも、戦いを邪魔することもある。そんな彼らを、足手まといになる側面を含めて愛しく思う人も多いのではないだろうか。そこには無数のドラマがある。

どこで誰と戦い、どう死んでどう生きていくか、プレイヤーの数だけ、護衛兵の数だけ歴史がある。まさに運命的な結びつきであり、深いきずなと言えるだろう。展開がある程度決まってくるノベル系ゲームが静的な萌えなら、無数のドラマがあるアクションゲームは動的な萌えが演出できると言えるだろう。動的な萌えが増えることで、ゲームはさらに面白くなるのではないだろうか。



プレイヤーと共に成長する護衛兵。「猛将伝」では名前を付けられるようになり、感情移入が深まった

キャラ萌え以外が目立たない悲運

GALAXY ANGEL Eternal Lovers

ジ シミュレーションアドベンチャー
メ ブロッコリー
機 PC
¥ 9,240円（5%税込）
発 04年8月20日

『ギャラクシーエンジェル』3部作のジャンルはアドベンチャー+RTS。両者は独立しているわけではなく、アドベンチャーでの受け答えで士気が変動、それが戦闘力に直結する仕組みになっている。また、RTS名物のユニット選択時のしゃべりも、シナリオの状況に合わせてかなりのパターンが用意されており、アドベンチャーでのキャラ立ちを助けている。ルールはシェイプされており、生産や進化といった要素がないため、純粋に戦術に専念することができる。グラフィックも美しい。艦隊戦の中、自軍戦闘機が飛び回り無数の光線やミサイルが交錯する割に目立った処理落ちもない辺りは確かな技術力が感じられる。「なかなか良くできた面白いゲーム」であるはずの本作は、受け手と送り手が本作に貼った（悪い意味での）「ギャルゲー」レッテルがマイナスに働いている。宣伝などでの画面写真などはアドベンチャー部分へのものがほとんどで、RTS部分への力の入れ方があまり伝わってこない。下手をするとRTS部分があることさえ知らない人も多いだろう。受け手は受け手でキャラデザイン、声優が「ソレ系」。じゃあこれはギャルゲー。萌えとゲーム性は両立しないのでアウト……という選び方をする。このようにレッテル貼りは受け手と送り手の両者にとってマイナスに働くのである。



快適で美しく、キャラの演出も考慮されている戦闘シーン。力が入っているが、宣伝にはあまり出てこない

第3回 挑戦者

歴代地獄変闘士たちの宴②

MIDIはらふじの考えるギャルゲー論&おすすめの1本

「ときめき」続けてはや10年。そんな筆者が選んだのは、超ベーシックな作りがウケたあの作品。



おすすめタイトル
月は東に日は西に
~Operation Sanctuary~

ジ 東奔西走スクールライフアドベンチャー
メ アルケミスト　機 PS2/DC
¥ 7,140円（5%税込）　発 04年10月7日

アイドル産業とギャルゲー産業の接点

そもそも、ギャルゲーの主成分であるギャルとは、男性から見るとめでる対象。有機質か無機質かという違いはあるが、僕はテレビの画面内で笑顔を振りまくアイドルと大差ないものとしてとらえている。……と書くと「現実とゲームの区別がつかない」とかどこぞの偉い教授に言われそうだが、実在するアイドルもギャルゲーのギャルも"かわいさ"や"キャラクター性"を売りにしているのだから、同じラインに並ぶべきものだと思うのだ。アイドルはテレビや写真集、DVDといった媒体を使って世の男たちを虜にし、ギャルゲーのギャルはゲームというインタラクティブ性の高いメディアで男たちを魅了する。形態は違えど、女性としての魅力を武器に男性の心を奪い、それを商業につなげるというプロセスやベクトルは変わらないのだから。

では、どういったギャルゲーがいいギャルゲーなのか。人それぞれ意見があるだろうが、僕的にはモニタの中のギャルが魅力的に描けているかどうかがすべて、なんである。身銭を切ってソフトを買い、「かわいいやんけ！」と思えるキャラが多いほどそのソフトは当たり。ただそれだけ。どれだけシステムやシナリオや音楽が良くても、女の子がかわいくなければギャルゲーではない。なぜなら「まずはギャルありき」という視点からずれているから。また逆説的ではあるけれど、どれだけ女の子がかわいく見えてもゲームとして破たんを来している作品はギャルゲー以前にゲームとして×なので評価に値しない。そんなものは裁断に失敗してページが開かない、乱丁のアイドル写真集と同じだからだ。

さて、そんなギャルゲー論を持つ僕がチョイスしたオススメゲームは『月は東に日は西に』。今現在ギャルゲーで主流と言われるビジュアルノベル形式の作品である。ゲームシステムは極力シンプルにまとめ、シナリオと一枚絵（補足的な要素として声の演技や音楽もあるが）のみで女の子の魅力を伝えてゆくスタイルで、「これでもかッ！」というぐらいに基本に忠実な作りに好感が持てる。シナリオは、全体の核となるテーマが存在し、そこに向かってそれぞれの女の子の物語が笑いあり涙ありで流れていく手法。全キャラクリア後に、「よくこれだけバラバラの話をまとめたなぁ」と感心してしまうほどの出来となっている。グラフィックは、原画担当べっかんこう氏が持つクセのない清潔感あふれるテイストが前面に出たかわいらしいものに。シナリオ、グラフィックの両面で奇をてらわずスタンダードさを追求したその作品性は、ギャルゲーの「ド真ん中」（by長州力）と言ってもいいだろう。

という理由から、僕は本作をオススメする次第。アイドルの写真集で、対象の女の子にかわいい衣装を着せただけのベーシックなものが売れているのと同じく、ギャルゲーも基本に忠実でシンプルなものが女の子の魅力が伝わりやすくていい──という締めで、いかがでしょうか。



学園で巻き起こるドタバタからスタートし、最終的には未来での悲劇を交えた物語へ。笑って泣かせます

「ゲーム批評」にひとこと

PSPvsDSはもっとページを割いて特集して欲しかったです。韓ゲー、XBOXは共に地味な印象でVol. 61は全体的に薄味かと……。まあ毎日毎回濃い口だとノド渇いちゃうしいいんじゃない？　（千葉県　カベジマイサム）

ランブルローズ

「お色気」と「女子プロ」、禁断の組み合わせを真正面から描ききった快作

確かな技術力に裏打ちされたお色気追求が光る作品。登場キャラが女性であって始めて成立するという意味のギャルゲー。

text by 箭本進一

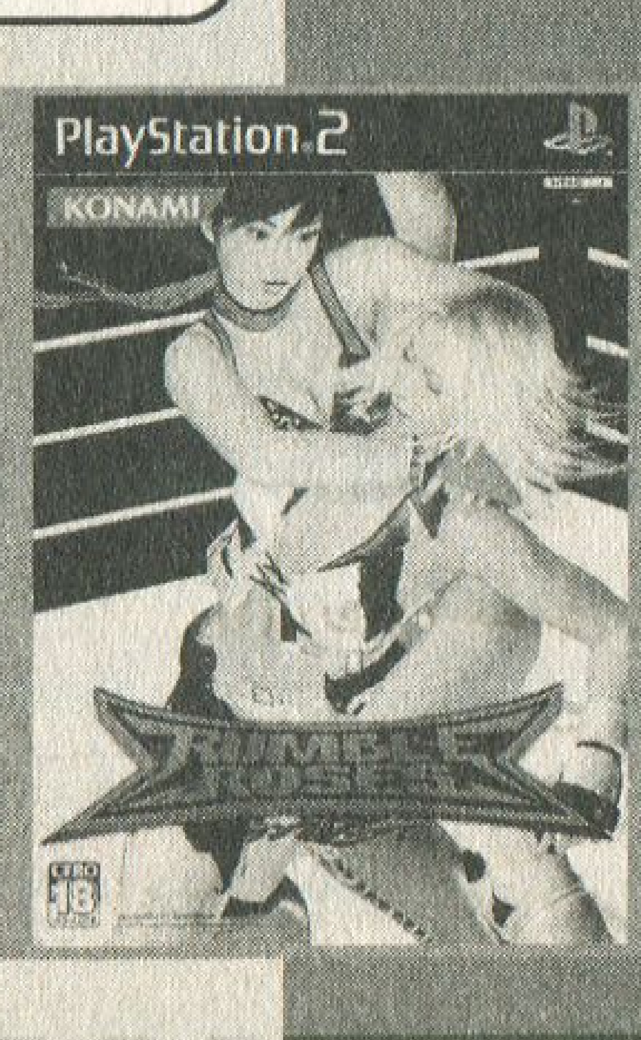
プレイ時間：21時間

長年のタブーに挑む本気のお色気

『ランブルローズ』はプロレスゲームの雄、ユークス開発による女子プロレスゲームである。本作はお色気が前面に押し出されている新機軸が大人のゲーマーを虜にし、発売前から熱い注目を受ける作品だったのだ。『レッスルエンジェルス』初期シリーズを除いて、これまでの女子プロレスゲームではタブーとされてきた感があるお色気だが、これに取り組んだのが本作。

なんだお色気路線か……と言うなかれ。お色気にしても、きちんと追求するのであればそれなりの技が必要だ。『ランブルローズ』はその意味において真面目なお色気への取り組みが見られる。キャラクターは女子レスラーという設定ながらかわいらしい系から熟女系まで取りそろえられており、極端な年下・年上趣味でもない限りは好みのタイプが見つかることだろう。コスチュームも看護婦、ボンデージ、くのいちなどバリエーション豊か。単純に露出面積が多い＝お色気満点という分かりやすい図式ばかりではなく、普段着でレスリングをする女教師のミスマッチなお色気や、上だけ柔道着を着たストイックさと健康美がないまぜになったお色気などマニアックな方向性が見られるのも面白い。また、ホットパンツの食い込みや水着の日焼け跡といった細部までフェティッシュが追求されているのも見逃せないところだろう。

さらに各キャラクターには善玉モードと悪玉モードがあるというサービスぶり。たとえばヒロイン「日ノ本零子」の場合、善玉モードだとスタンダードなビキニ＋ホットパンツのコスチューム。入場シーンもいかにも主人公然としたものだ。これが悪玉モードだとリングネームも「ラウディレイコ」となり、暴走族風の胸元を大きく開けたライダースーツがコスチュームになる。入場シーンもバイクにまたがっての登場と完全な悪にイメージチェンジ。謎の悪玉レスラー「イーブル・ローズ」の場合は妖艶なボンデージがコスチュームだが、善玉モードになるとアニメ「キューティ・ハニー」風のボディースーツを着た凛々しい「ノーブル・ローズ」となり、キャラクターの方向性が180度変化するといった具合。さらにステージによっては水着姿を披露してくれる。これも善玉モードと悪玉モードではイメージが違ったものが用意されているといった凝りようだ。モードが変わるとコスチュームや水着といった見た目だけでなく持ち技も変化。善玉モードでは正統派だった技が、悪玉モードではラフでパワフルなものになる。一粒で二度美味しいというか、育成ゲー



ジ 格闘アクション
メ コナミ
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年2月17日

ムの別ルートを地でいったような展開が楽しい。本作の女性は二つの顔を持つ、美しい魔物なのだ。

お色気のための突き抜けたシステム

お色気の追求はシステム面にも及んでいる。その名も「屈辱システム」。顔面をぐりぐりと踏まれる、両足を無理やり開かされるといった屈辱的な技を受けると「Hポイント」が蓄積。これが限度を超えると、顔を赤らめて恥じらう屈辱モードとなってしまう。こうなった相手には、通常のシリアスな必殺技の代わりに、恥ずかしい系の関節技「Hムーブ」でトドメを刺すことができるのだ。勇ましいレスラーがふと見せる女らしい姿。登場キャラクターが女性ならではのシステムといえるだろう。

彼女らの戦場も、正統派のリングの他に泥レスステージが用意されている。これは文字通り泥の中で戦うという古式ゆかしい趣向。シリアスな女子プロゲームとしては邪道と見られがちなステージをあえて導入したという思い切りを評価したい。ほかにも相手をくすぐったり打ち据えたりできるちょっとHな凶器や、関節技をかけているときに絡んだ女体を好きな角度から見ることができるカメラシステムといった小技も効いている。

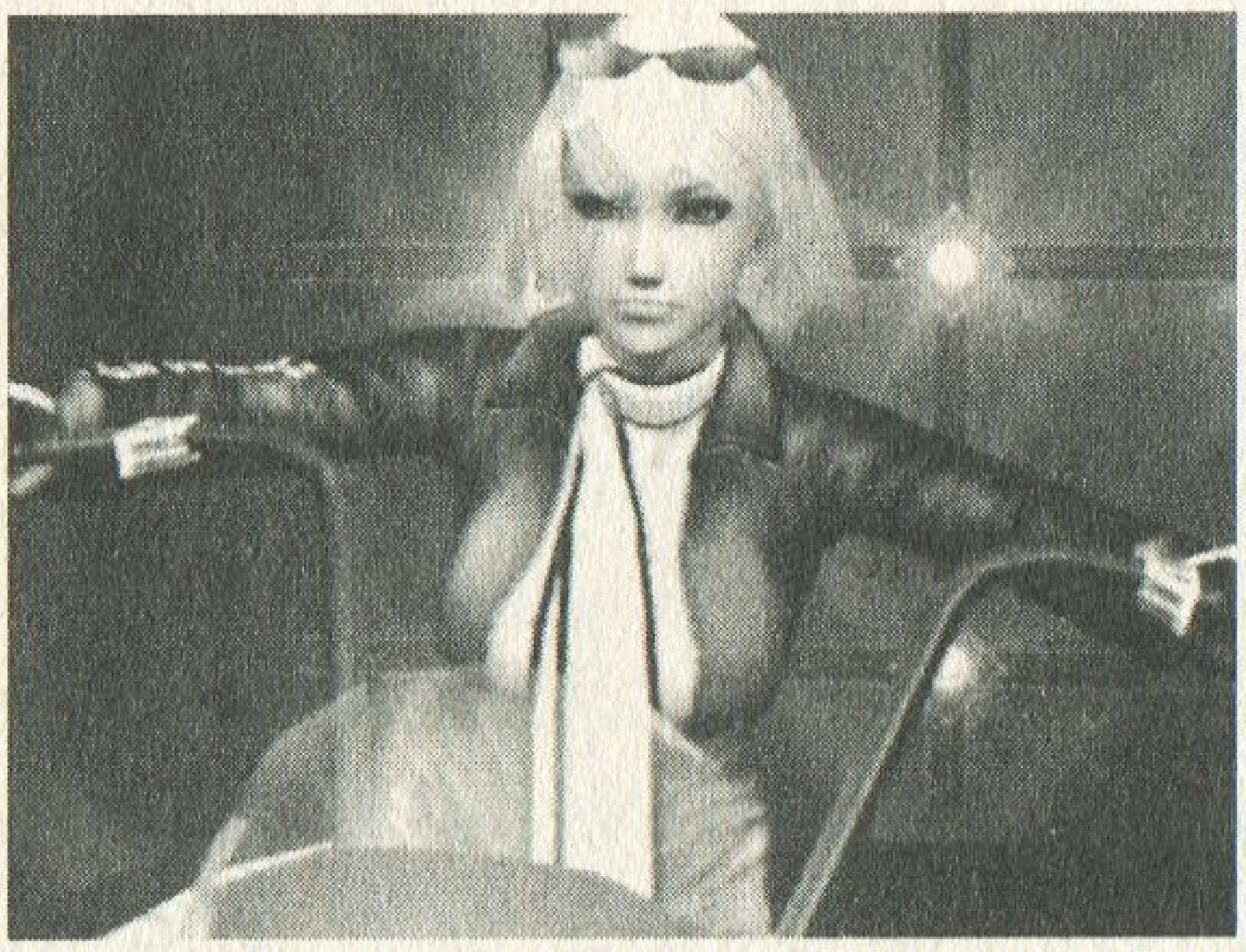
本作のお色気追求はセメント（「真剣勝負」を表す隠語）な姿勢に貫かれていると言えるだろう。女子プロゲームにおいてお色気がタブー視されてきたことは前述の通りだが、その因習を堂々と打ち破り、新しい風を吹かせたのが『ランブルローズ』なのである。

AVGだけがギャルゲーじゃない

本作は差別的な「ギャルしか見所のないゲーム」という意味での「ギャルゲー」ではなく、「ギャルが登場することによって始めて成り立つ」という意味での「ギャルゲー」。半ば観客、半ばレスラーとして躍動美の世界に参加する、ゲームでなければできないインタラクティブ・お色気システム、それが『ランブルローズ』なのだ。

人が生きていく上ではお色気が必要不可欠である。老人ホームでの色恋沙汰を例に挙げるまでもなく、これはもう仕方のないこと。ならば、しっかりとゾーニングした上でこれを補給する手段がゲームにあってもいいのではないだろうか。

そうした意味において本作は、プレイヤーに「大人向けの女性の魅力」を注入する「ギャルゲー」なのだ。いわゆるノベル系アドベンチャーだけでなく、もっと色んなシステムで女性の魅力が追求されているところが見たい。ノベル系アドベンチャーでは表現できない種類の魅力もある――そう考える人は多いのではないだろうか。



善玉→悪玉になると、「あんなに明るい娘だったのに……」的なやさぐれ感も楽しめてお得、かも

時に格闘ゲーム。時にSLG。たまにRTS。こうしたシステム面の多様化が進むことにより、「ギャルゲー」の世界はさらに面白く深くなっていくはずだ。

VHSの勝因やDVD普及の原動力がエロにあったように、適切なゾーニングの元に供給されるお色気ゲーム、すなわち幅広い年代に向けた「ギャルゲー」は、ユーザーの裾野を広げる効果があるかもしれないではないか。

もちろん、その過程で「男のお色気」を追求したゲームが出るのも大歓迎である。3Dで描かれる眼鏡の美青年、そのワイシャツの襟元を、カメラを回してなめるように見つめる。○ボタンで眼鏡をつまみ、アナログスティックで顔からどけて反応を楽しむ。そんなゲームもアリだろう。ゲームのシステムによって追求される異性の魅力。それはゲーム界に残された最後のフロンティア……なのかもしれない。

「ゲーム批評」にひとこと
PSPは家電。NDSはおもちゃ。こうなったら家電業界の情報とおもちゃ業界の情報を載せるしか……！
（埼玉県　すいせんのう）

『To Heart 2』発売騒動記

TEXT BY 橋本和明



ギャルゲー好きの首をキリンのごとく伸ばしに伸ばした超期待タイトル……だったはずの『To Heart 2』。その致命的な失敗とは一体何だったのか。

『To Heart2』がいよいよ発売。さまざまなビッグタイトルの続編がことごとく期待外れ、すでにギャルゲーは終わったかのような昨今、たぶん業界に残された最後のビッグタイトルとして、高い期待が集められていた本作品。原画もシナリオもまったく違う、いわばタイトルだけが同じ別のゲームであるのだけれども、その原画も業界第一線のそうそうたるメンツで、非常に期待度は高かった。特に同人業界では、誰もが振り向くタイトル、鉄板タイトルが存在せず、このゲームこそ次期の鉄板として期待されていた。けれど、発売後には話題があっという間に収束、ビッグタイトル故に消えるということはないにせよ、あまり大きなムーブメントになることはなかった。それは一体なぜなのか。

まず1点は大幅な発売遅延により、ユーザーがあきれてしまったことにあると考えられる。本タイトルは、何度も発売延期が行われた。発売日1週間前になると「延期します」と、こちらの期待を裏切り続け、誰もが、いつ発売するかはわからない、という状態だった。当初の予定である夏発売予定は延期され。いよいよ発売するかといった秋には、オリジナルメモリカードがソフト発売と同時に発売予定だったが、ソフトは出ることもなく、メモリカードだけが先行して発売されることとなる。またこれと同時期。雑誌の表紙も、付録の下敷きも、すべて『To Heart2』に染まった。しかしゲームは発売されなかった。前作のアニメも同時期にリメイクされたが、ゲームは放映中に発売されることはなかった。結局すべての宣伝活動が終わっても、ゲームは出ることなく、結局発売されたのは年の瀬。年末ギリギリとなってしまった。

以上の理由により、発売したものの、期待したほどには『To Heart2』が盛り上がることはなかった。これは、ユーザーがすでにメーカーを信用していなかったことから、買う人の興味がなくなってしまったのが原因と考えられる。結果、発売日もまた穏やかだった。いくつかの通販業者では品切れと銘打っていたものの、秋葉原などでは発売日前の行列もなく、等身大抱き枕カバーなどというかなりグレイトなショップ特典を付けた店舗でさえ、予約なしで当日の夜でも購入が可能だった。その次の日がコミケであった関係上、さすが年内には特典付きソフトはなくなっていたようだが、年を越し、今現在になっても初回限定版は店舗に並んでいる。

ゲームの出来は悪くない。しかし『1』と違い、時期が悪かった。別にボーナス商戦を逃したからまずい、というのではない。すでに「ギャルゲー」が旬ではなくなっていたこと。加えて広告によってユーザーがゲームを買う気分になっていたにもかかわらず、そのユーザーが冷めるまでの間に発売することができなかったのが大きな問題だった。最近のユーザーはネットゲームなどで忙しく、突然ゲームが発売されてもすぐプレイすることはできない。結局数だけは出たようだが、プレイ人口はそれよりも圧倒的に少ないのではないか。本作は「発売延期」が許されるビッグタイトルではなかった。

「ゲーム批評」にひとこと　全ゲームメーカーの未来に向けての取り組み・目標など全ゲームメーカー批評してほしい。ゲームだけではなく会社も批評しないとね！（広島県　時海　翔）

第4回
挑戦者

歴代地獄変闘士たちの宴③

多根清史の考えるギャルゲー論&おすすめの1本



彼岸に到達してしまったゲーマーを、さらなる深みへと引きずり込んだのがギャルゲーだった。

おすすめタイトル
To Heart 2
ジ恋愛ADV メアクアプラス
機PS2 ¥7,140円(5%税込)
発04年12月28日

僕らの“神”は「光あれ」ではなく「俺の恋人はゲームだぜ～！」と言い放った。巨大な出っ歯を光らせた“神”は、学園のマドンナからの求愛をはねつけて、「ゲーム電卓」を選んだのだ。血肉を備えた幸せと引き換えのストイックさにほれた。ニーチェの「ツァラトゥストラはかく語りき」をひもとく以前に、筆者は自覚のないまま「超人」と出逢い、「彼岸」に渡ったのかもしれない。

それから10数年がたった頃、「彼岸」には待てど暮らせど、船は一隻もやってきやしない。あの一そろそろ帰りたいんですけど。薄れゆく意識の中で思い返せば、あれは「悟り」じゃなくて「脱北」の逆だったのか……。

そんなふうに心が弱って「死に至る病」（絶望）にむしばまれたとき、ＰＣエンジンDuoが真っ二つに割れ、もといフタが開いて、一枚のゲームが降臨した。まばゆく輝く女神の名は『ときめきメモリアル』といった。

そうはいっても根は「硬派」である。ちゃらちゃらした恋愛にうつつを抜かす我らではない。だがゲームの中の彼女たちは、色気とは別のパラメータを持っていた。気高く、手強く、シューティング的な意味合いで「固かった」のだ。なにせメーカーは『グラディウス』のコナミ。自機がパワーアップすれば難度もはね上がり、オプションハンター（誰かは言わない）につけ回され、上上下下（略）の隠しコマンド（伊集院）もいる。

そしてラスボス、藤崎詩織のなんと天高くそびえ立つことか。「一緒に帰って、友達に噂とかされると恥ずかしいから……」って、このカバードコア守り固てえ。食事も摂らず日の目も見ずに砕け散っては灰の中からよみがえり、伝説の木の下で告白されたとき、ユニフォーム（ないが）を交換したい衝動に駆られた。

こうして、「ゲームの彼岸」に「ギャルゲー」というお迎えの船はやって来た。「俺の恋人はゲームだぜ～」と「俺の恋人は虹野沙希だぜ～」をつなげるチャンネルを開いたのだ。開通したルートは「あちら側」ではなくて、「こちら側」のはるか奥のステージに通じていたわけですが。

そして05年、「こちら側」の開拓は予想を上回る猛スピードで進み、最新鋭の萌えである『To Heart 2』もロールアウト。もはやフラグ立てやパラメータ調整と斬り結ぶ激闘の中で、ひりつく緊張をドーパミンで快楽に変える地点はとうに過ぎ去った。確かに同時攻略はイージーだし、歯応えはもの足りない。が、それが何だ？

たとえば、午後のひととき、委員ちょ（小牧愛佳）と図書館の棚ごしに見つめ合って顔を赤らめ、下校の途中にタマ姉（向坂環）に尾行されて後ろから抱き締められ、心地よい流れに身を委ねる。攻略を考えるな、感じるんだ。今戦いを超えた場所に立っている、これぞ彼岸の向こうにある涅槃(それはまずいか)。

われわれがいるのは決して「残され島」ではない。時代が息を切らして追いかけてるではないか。「攻殻機動隊」の人形使いが生まれる前に、『ときめきメモリアルONLINE』などをたしなみながら「ギャルゲーは広大だわ」と言ってやりたい。


ゲーム性に関しては確かに後退しているが、それを上回るシチュエーションの萌え度が素晴らしい

「ゲーム批評」にひとこと
K国特集、死ぬほどつまらんでした。ちまたのK国ブームを真似するくらいならやらんほうが良かった。武道からゲームまで、全て日本のパクリばかりの国に新しい発見などない。（岩手県 HA-21S）

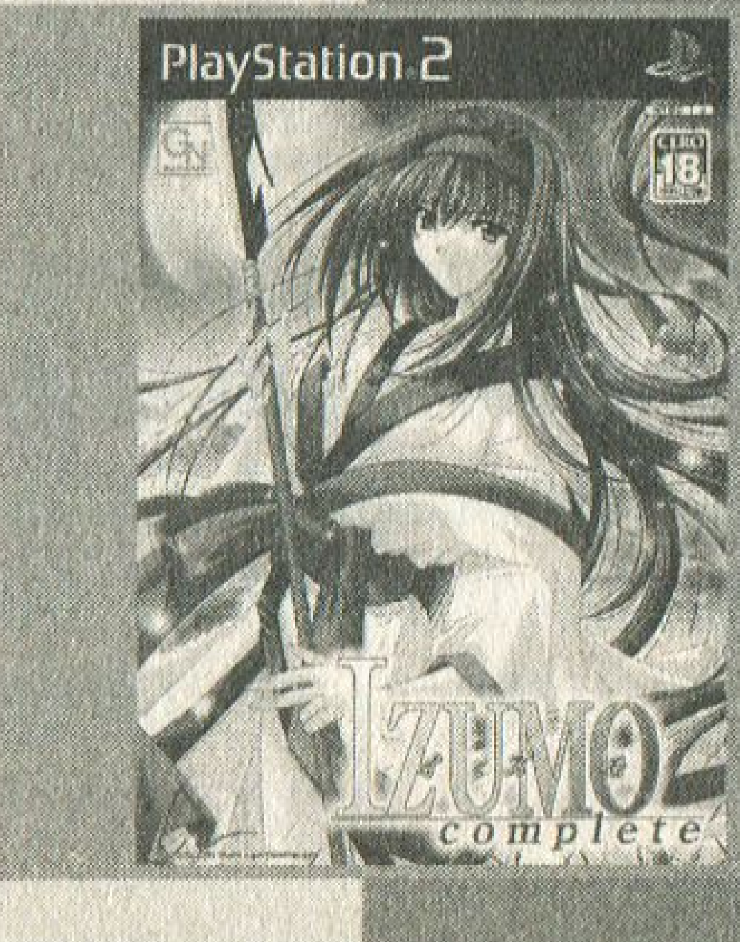
I-ZUMO コンプリート

純和風で粋な雰囲気は漂うが肝心のRPGパートが……

ビジュアルノベルとRPGをプラスして、トッピングに和のテイストを少々。そして完成した『I-ZUMO』のお味はいかなるものか。

text by MIDIはらふじ

プレイ時間：27時間



ジ RPG
メ グッドナビゲイト
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 05年2月3日

この作品のジャンルはRPGであります

PCでヒットした18禁ゲームからエッチなシーンを抜き取り、その代わりに書き下ろしの新シナリオを追加して販売。最近のコンシューマ系ギャルゲーの王道パターンのひとつだ。今回レビューする『I-ZUMO　コンプリート』も、その王道パターンに乗っかった作品。PC版が01年12月に発売され、続編『IZUMO2』は04年7月に発売、最新作は今年夏に発売予定で、さらにアニメが4月からスタート。続編が作られ、アニメにまでなるということは、かなり支持されている作品なのだろう。PC系のギャルゲーをあまり遊ばないので知らないけど。

さて、そこで肝心のソフトの批評である。が、その前にひとつだけ書いておきたいことがある。それは本作のジャンルがRPGだということだ。公式サイトにもそう書かれてある。だから、このページのスペック欄にもそう書かせてもらった。ジャンルはRPG――。ここで書いた理由や詳細については後述するが、それを念頭に置いて読んでいただければ幸いだ。

ノベル作品としては良作しかしRPGとしては？

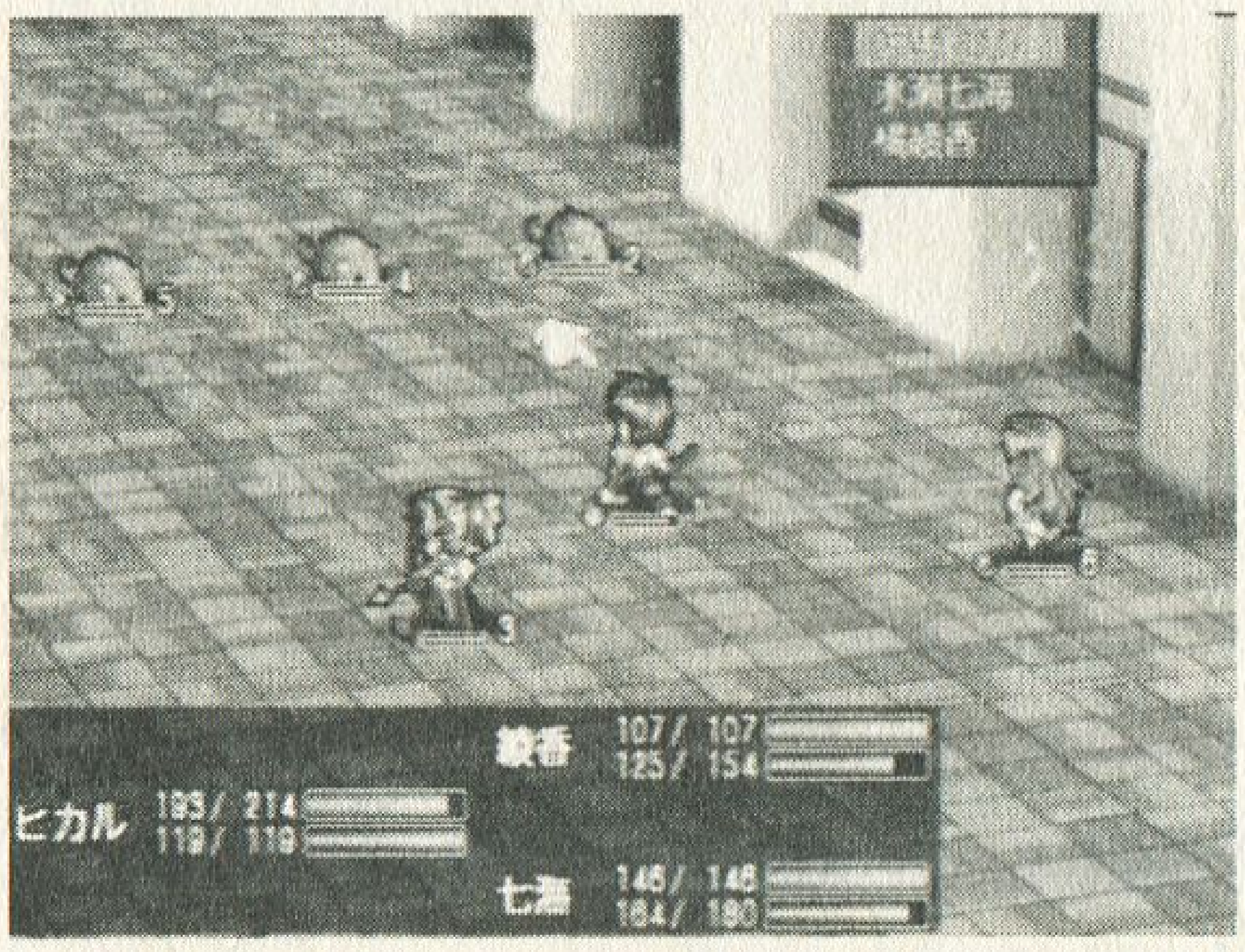
まず、2～3時間プレイしてみてのファーストインプレッションは、「非常にまっとうなビジュアルノベルタイプのギャルゲーだな」というものだった。物語は、出雲学園に通う主人公の塔馬ヒカル（プレイヤーキャラ）が、かわいい女子生徒や先生、また妹たちと共に、地震をきっかけに魔物の巣窟となった学舎を舞台に戦っていくというもの。いわゆる、和風ファンタジーというやつだ。この和風というのが本作のキーワードとなっていて、作品の随所に見られる和な雰囲気はシナリオ上で見事にくさびとしての役割を果たし、本作が本作であるための味となっている。気になる登場キャラも、年下の七海は控えめだけどしっかり者、渚はケンカ友達だけどいいやつ、美由紀はわがままで乱暴な妹といったように、キッチリと個性付けされ描かれているため好印象。ビジュアルノベルの肝とも言える文章面は、多すぎず少なすぎずのテンポいい起伏具合で、文章も読みやすく、サクサクといい感じで読んでいける。さすがに続編、アニメが作られるだけあって、ビジュアルノベルとしてはかなりいい感じに仕上がっていると言えるだろう。……そう、「ビジュアルノベルとしては」だ。

だが、冒頭で述べたように本作のジャンルはRPGである。メーカーがそう言っているのだ、間違いない。本作を知らずにここまで読んだ人は混乱するかもしれない

が、この作品、なんとプレイ開始から3～4時間ぐらいのところでいきなりRPGの要素が入ってくるのである。そのさまは、まさに「思い出したかのように」という表現がピッタリなほど。何の説明もなしに突如移動パートと斜め見下ろしタイプの戦闘シーンが挿入され、本作がRPGとして存在する理由を提示する。何とも言えないギクシャク感が漂いまくりだ。

そしてそのギクシャク感は、その後も終始僕をさいなみ続けた。なぜか。読者に伝わりやすいようダイレクトに書くと、かなりヒドい出来なのだ。これは何も意地悪に誇張して書いているわけではない。実際に戦闘画面を見れば納得してもらえると思うが、戦闘時のグラフィックがSFC並みのクオリティ。キャラのアクションはガクガクしてるし、ウィンドウ周りもガタガタ。さらに、コマンド入力の際に勢いでボタンを連打していると音声がズレまくったりもする。正直、まったくいいところが見えない戦闘シーンなのだ。ぶっちゃけ、これなら『RPGツクール』で素人が作ったもののほうがいいんじゃなかろうか、と思える。ピンポイントな例を挙げるなら、PCエンジン版『ときめきメモリアル』の番長戦（某RPGのパロディ）と似ているかもしれない。ただし、『ときメモ』の番長戦はパロディだし、物語を盛り上げるためのオマケ要素のひとつだから「何だよこれ！」で笑って許されるが、こっちはそうはいかない。なんてったって、ジャンルがRPGなんだから。

さらに驚くのは移動パート。こちらは視点がクォータービューでちょっとイカしたふうになっているが、背景の描画レベルがこれまたSFCレベル。さらに視点が360度に回転するのはいいが、視点変更をするとどのキーを押せばどこに進むのかが直感的にわからないという構造上の弱さも露呈。しかも、同じような背景ばかり続き、非常に迷いやすいのに、マップ機能が装備されていなかったり。制作者側が狙ってB級作品に仕上げようとしているのかも、と勘繰りたくなるほどの低レベルっぷり。ビジュアルノベルの部分に力が入っていただけに、このデキは本当に残念でならない。



これが問題の戦闘シーン。いかがだろうか、この画面がPS2用ソフトのゲーム画面に見えるだろうか

“横綱”RPGに挑む その覚悟はいずこに？

前項の説明を読めば、いかに本作がRPGとしてレベルが低いかわかってもらえたと思う。しかし、本作はジャンルをRPGとしてリリースしており、極論すれば、『ドラクエ』や『FF』と同じ土俵に上がったもの。同ジャンルの他作品と比較されたたかれてもやむなしなのだ。ただ残念なことに、この作品からはそんな覚悟じみたものはみじんも感じられない。ハッキリ言えば、ギャルゲーマー向けに作られた“なんちゃってRPG”だからだろう。

本作をプレイしていると、「ギャルゲーマーなんて、どうせ美少女が出てきてシナリオがよければそれでいいんだろ。RPGの要素は、他作品との差別化を図りたったから入れただけ」と言う開発者の声すら聞こえてきそうだ。実際に遊んだ僕以外の人、とくに続編を希望するほどまでに支持した人は、どう思いながらプレイしたのだろう。「ギャルゲーだからオマケのRPGはこんなもん」という妥協のうえ、遊んだのだろうか。

そう考えると、一般作品のはるか下を行くレベルの作品が、続編が出るほどに支持されて移植されて発売される、その悪しきサイクルを支えているのは、じつはギャルゲーマーなのかもと思えてくる。ナメられてはいないか、ギャルゲーマーよ！　元が18禁だからといって、アレのみならず心までナメられてはいけない‼　……というオチで本稿を締めたいと思う。

当世ギャルゲー事情

TEXT BY
MIDIはらふじ

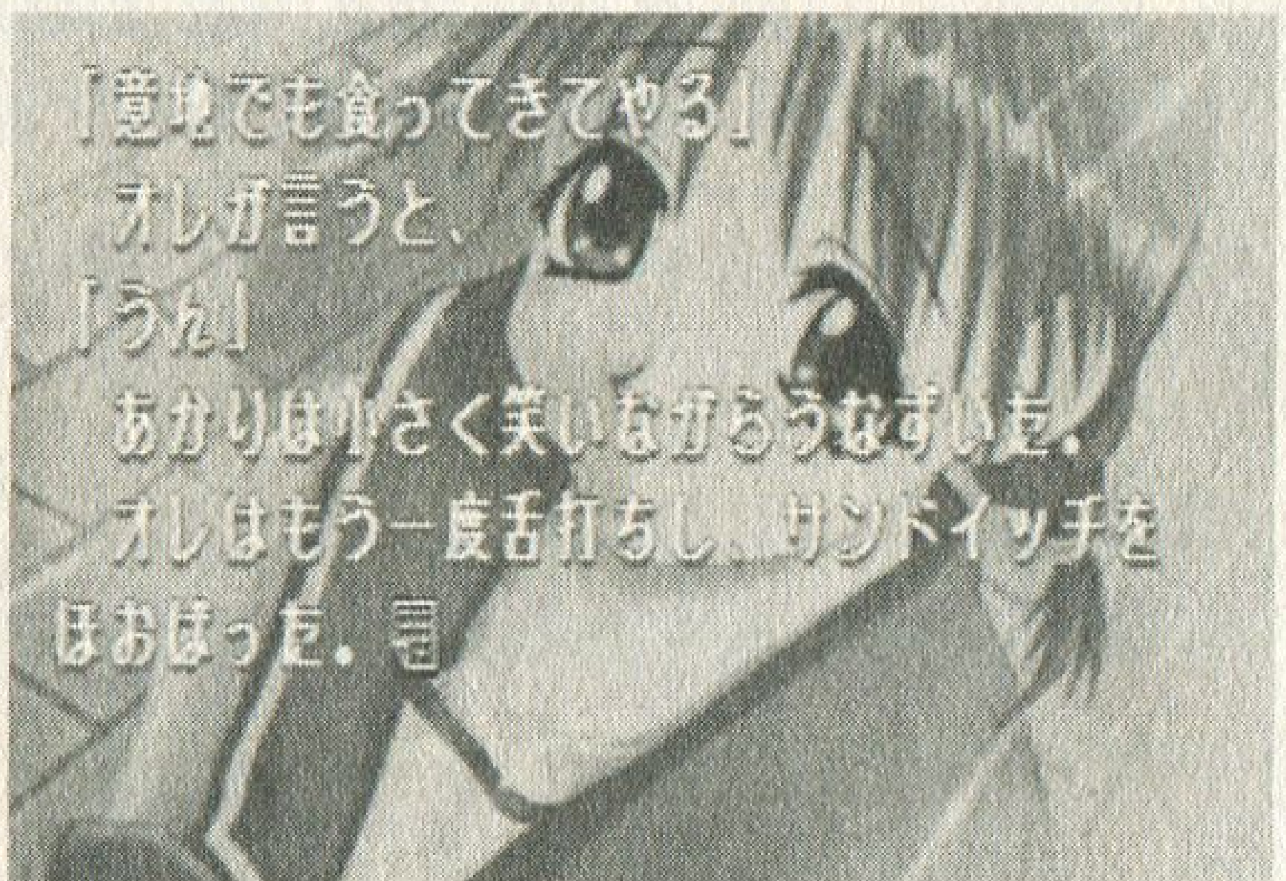
**一時期に比べて確実に勢いが落ちてきているギャルゲー市場。
その現状はどうなのか、そして今後はどうなっていくのかを分析する。**

ギャルゲーのパイは最大で50万本

最近、いや近年始まったことではないが、ギャルゲーのヒット作というのをトンと見なくなった。PS版『ときめきメモリアル』で100万本オーバーを記録したという事例もあるが、そんなのは遠い昔の話。近頃のギャルゲーの出荷本数は、ヒットと言われるもので10万本レベル、平均本数だとガクッと下がって2～3万本、少なければ1万本を切る場合もあり、閑古鳥が鳴きまくっている。その人気低下の原因は何かというとそれは明らかで、ギャルゲーを遊ぶ人の数（パイ）がハッキリと見えてしまったことにある。筆者も実際にギャルゲーを作る現場に片足を突っ込んでいるため、その数字がよく議題に上るが、各メーカーによって認識の違いはあるものの大体パイは20万人から50万人で固定されている。この数字だけを聞けば「なんだ意外と多いじゃないか」と感じる読者もいるだろう。しかしこの数字は、定期的にギャルゲーを購入する人、つまりギャル成分を定期的に補給しないと生きていけない人の最大値。そのパイをターゲットにソフトを制作・供給すれば、決してそこをオーバーすることはない。つまりギャルゲーは50万本オーバーのヒットは生まれない土壌となっているのである。さらに、以前に比べて年間に発売されるギャルゲーの数自体が増えてきているのも、1本あたりの売上低下に反映。97年では年間に20～30本だったのに対し、昨年は100本近いソフトが発売された。ここから導き出されるのは、ギャルゲーマーの購入スタイルの変化だ。ギャルゲーの本数が少なく、「発売されたらとにかく買う！」という過去のスタイルから、好みの作品をチョイスして買うスタイルへ変わり、その結果、前述の1本あたりの出荷本数という数字になって表れたのだ。

ビジュアルノベルが中心である理由

少ないパイを対象に商売をすれば、自然とその利率は少なくなる。利率が少ないということは、メーカーサイドもあまり大きなもうけは望めないということだ。もうけが少なければ次回作に回せる開発費も限られ、費用がかさむ独自のシステムの構築などはできず、その結果、ギャルゲーマーにそこそこ支持され、しかも開発費が安くてすむビジュアルノベル系を作らざるをえない、という流れになる。つまりはこうだ。パイが少ない→売上が少ない→開発費が少ない→ビジュアルノベルを作る、の図式がギャルゲー市場で成り立っているのである。これはギャルゲー専門のメーカーが増え始めたここ5



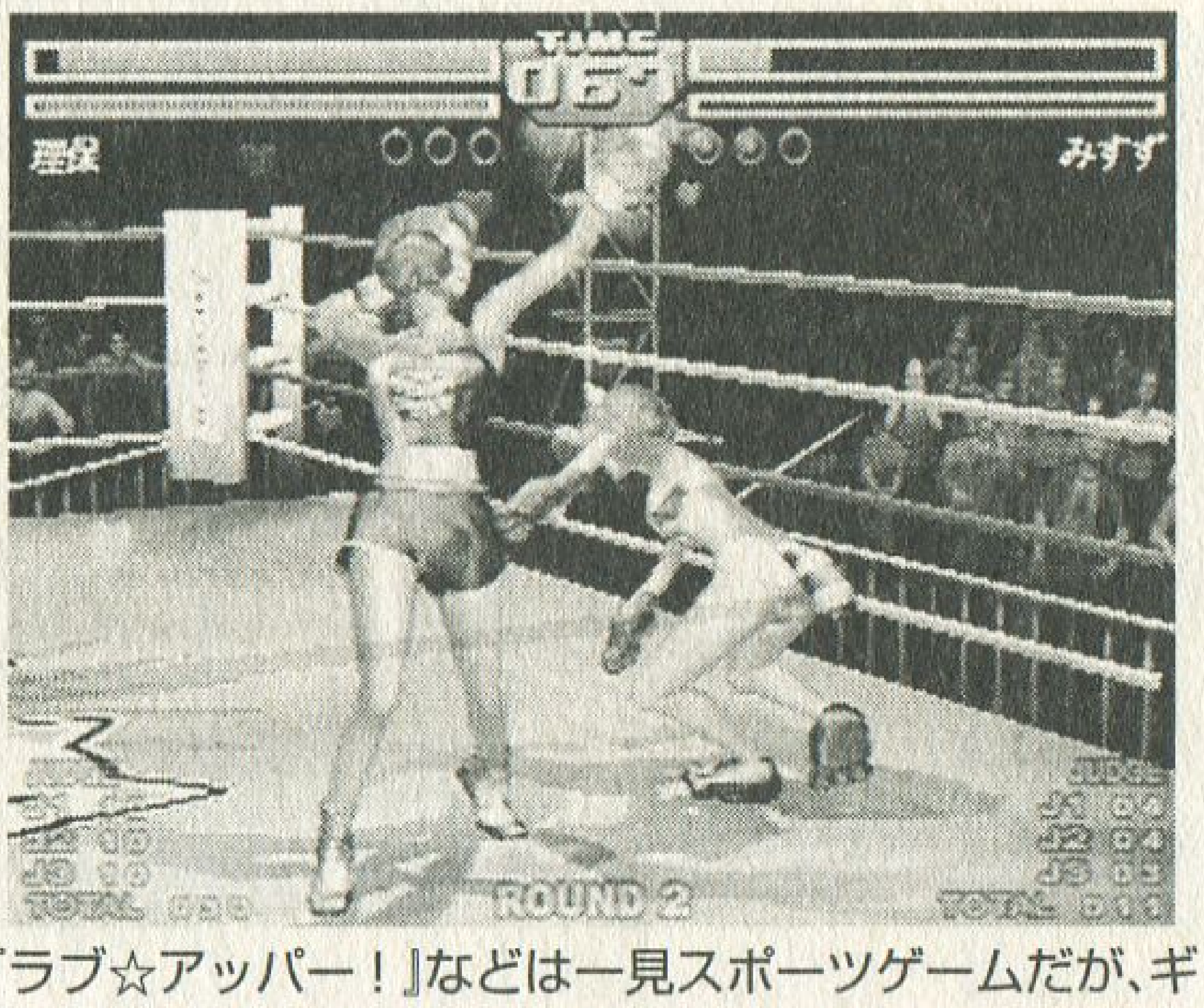
PCで発売された『To Heart』の大ヒットにより、以降ギャルゲーにはビジュアルノベルが急激に広まっていく

「ゲーム批評」に、ひとこと
『機械じかけのマリアン』、やりたくなったけどソフト手に入らない。いつか懐かしのＤＯＳゲームという企画をやってください。（岡山県　れんこん）

～6年で成立した図式である。
ゲーム性が希薄なビジュアルノベルが制作され続ける背景には、制作費以外の要素も絡んでいる。ギャルゲーマーがゲーム性を求めていない、とメーカー側が認識しているからだ。「いいシナリオとかわいい一枚絵、シチュエーション（設定）のとっぴさがあれば1万本は売れるだろう」という販売実績から収集されたデータがあるため、あえて危険を冒してキャパ以上のヒット作を作らないのだ。ニッチ層を狙い、ニッチな作品を作ればいいというその姿勢に、新しいものを作りだそうとするクリエイティブな精神があるかないかは別として、ギャルゲーマーが現状のビジュアルノベルを買い続ける限り、ゲーム性のないギャルゲーは増え続けていくのである。

大ヒットするしないの分岐点はどこに？

もちろん、ビジュアルノベル以外にもさまざまなギャルゲーが発売されてはいる。D3パブリッシャーが独自に展開し、小粒ながらヒットを記録している『ラブ☆ピンポン！』や『ラブ☆アッパー！』といった一連の双葉理保シリーズや、先日発売され好調なセールスを記録している『ランブルローズ』などがそうだ。これらはいわゆる一般的なギャルゲーにはカテゴライズされないが、「作品中のギャルの要素を売りにしている」ため、ギャルゲーに分類されるべき作品。なお、『魔法先生ネギま！ 1時間目 お子ちゃま先生は魔法使い！』も近年まれに見るヒットとなったが、これはコミック＆アニメがあっての作品なので、キャラクターゲームに近いだろう。



『ラブ☆アッパー！』などは一見スポーツゲームだが、ギャル成分が強いため、ギャルゲーと分類したい

話を戻そう。なぜ、双葉理保シリーズや『ランブルローズ』は同じギャルゲーでもヒットしているのか。それは、ギャルゲーマー以外に訴求できる売りを持っている、ということにほかならない。たとえば『ランブルローズ』は、WWE的なこれまでにない魅せるプロレスを意識した作品。しかもそこに（下世話な言葉だが）AV的な要素も詰め込んだ、男の欲求をド真ん中に表現したソフトだ。昨年の東京ゲームショウにおいても、『エンスージア』、『メタルギアソリッド3』と並んで大規模なブース展開が行われ、発売元であるコナミが売り出そうとしている雰囲気が伝わってきた。このようにギャルゲーマーのみを対象とせず、一般ユーザーすらどん欲に取り込もうとした『ランブルローズ』は、作品の出来も相まって成功へとつながる。が、その裏にはコケれば恐ろしい数字の損失をたたき出す、大きなギャンブルが隠されていたはず。そのギャンブルに乗れるのは、コナミの体力が成せる技であり、ビジュアルノベル系を中心に制作する中小メーカーにこれと同様なギャンブルを仕掛ける体力はない。なぜならギャンブルにコケた場合、その損失がそのまま会社経営に響くためだ。つまり、中小ギャルゲーメーカーが生き残るには、ビジュアルノベル系を作り、それをニッチな市場に向けて販売し、低い利率で会社を存続させる道しかない。そこから考えても、ギャルゲー市場は今後もビジュアルノベル中心に回りそうだ。

以上のことからわかるとおり、ギャルゲーという産業、ジャンルは、この先しばらく現状維持が続くだろう。それは、今でも多数の作品が開発中で、それらが発売予定スケジュールに乗っている事実からも明らかだ。が、そういった状況もあと何年続くかはわからない。逆に、一発逆転の超特大ホームラン級のソフトが飛び出してジャンル自体息を吹き返すかもしれない。個人的には、ひとつでも多く一般層ですら振り返るような良作ギャルゲーが発売され、再びジャンル自体が活気溢れるものになることを切に願っている。

「ゲーム批評」にひとこと
ドラクエレビュー三本立てにびっくりしました。評価もかなり高くて、今まで興味がなかったのにちょっと欲しくなってしまうような……。３Ｄ酔いが激しいので、迷っています。（群馬県　しえな）

魔法先生ネギま！ お子ちゃま先生は魔法使い！ 1時間目

ギャルゲーに適した原作を活かしきった1本

ギャルゲーテイストな原作を活かした本作。欠点はあるものの、さまざまな可能性を感じさせるシステムは魅力だ。

「遊べる」レベルの内容を持つ作り込まれたギャルゲー

古来、一般ゲームにおいて、アニメや漫画を原作としたゲーム、いわゆる版権モノは鬼門だった。それはギャルゲーにおいても同じであり、「ファンなら楽しめる内容」、というレビュアーのコメントに泣かされた経験を持つユーザーは少なくないだろう。ファン向けに作られた版権モノのゲームは、内容を充実させなくても十分にペイできる可能性が高いからだ。

しかし、続編・版権モノ以外が売れにくい市場動向もあってか、版権モノに力を入れるメーカーも見受けられるようになった。「ガンダム」のような歴史のあるタイトルともなると、「名作」と呼んでも差し支えないレベルのゲームも登場している。

そして本作も、十分に「遊べる」レベルに到達している一本である。

麻帆良学園中等部に赴任してきた教育実習生・ネギ。見習い魔法使いである彼は、魔法使いになるための最終試験として学園の先生を務めることになった。そして、生徒たちともようやく打ち解けてきたある日、最後の課題が伝えられる。それは「担任を務める2-Aの成績を最下位から脱出させる」こと。居候させてもらっている神楽坂明日菜をはじめ、問題児が多い2-A。試験までの2週間、はたしてネギは生徒たちの成績を上げることができるか……という、単行本1～2巻にあたる物語がゲームのベースとなっている。

といっても、その物語をなぞるだけのゲームではない。成績を上げるためには、生徒たちの性格をつかみ、仲良くなる必要がある。そのために学園内を歩き、会話をして、場合によっては指導していく。この部分が実によく作り込まれているのだ。

基本となる会話は、それぞれの生徒に得意・不得意な会話内容が設定されていて、内容に合わせて「同意」「強く同意」「話題を変える」といったコマンドを使い分けていく。この会話で成功を重ねて仲良くなると、信頼度が上がったり授業で効率良く成績を上げるためのコマンドが入手できる。さらに仲良くなると生徒の属性（性格みたいなモノ）が判明。より突っ込んだ攻略が可能になるのだ。

そして会話で得た信頼度やコマンドを元に生徒たちを指導していく授業パート。成績の違う生徒、性格の異なる生徒たちに同じことをやっては大きな効果を得られるわけもなく、ここでも生徒たちの性格やパラメータに注意してコマンドを選んでいくわけだ。この部分も、ちょっとした育成SLG顔負けの要素が詰め込まれていて、優秀な成績を出すにはかなりやり込む必要がある。

text by 緒方カズキ

プレイ時間：35時間



ジ 女子校体感アドベンチャー
メ コナミ
機 PS2
¥ 6,090円（5%税込）
発 05年1月20日

実はこのSLGパートと会話システムの関係、『ガンパレード・マーチ』のシステムに似ている。というより、おそらく制作者は参考にしたのだろうが、原作の内容にあわせてうまくアレンジされているため、いやらしさは感じない。

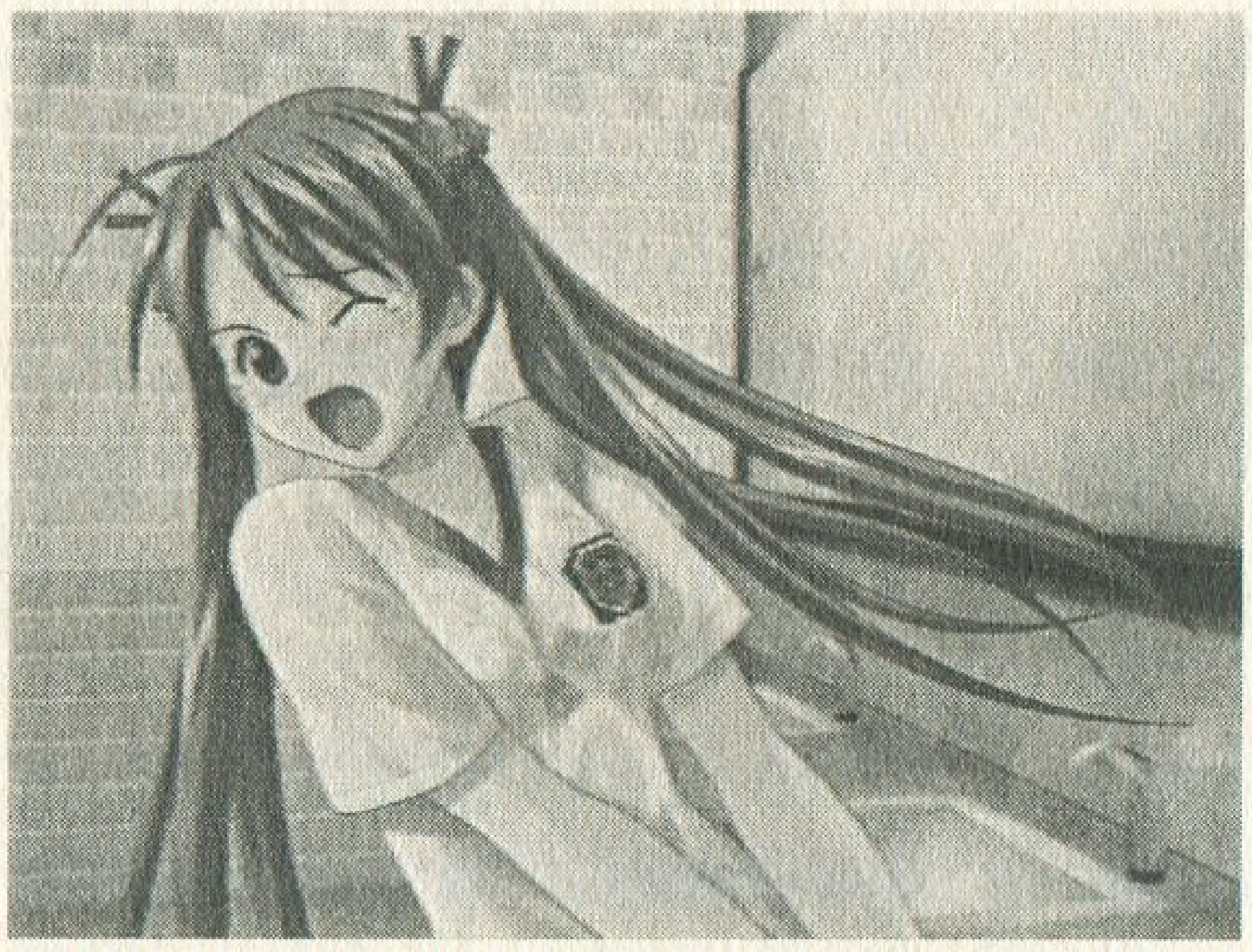
もちろん、ギャルゲーにふさわしく特定の生徒にはシナリオイベントが用意されているし、条件を満たせば発生する単発イベント・ミニゲームも多数。魔法を使ったバトルも用意されており、プレイしていてダレる時間帯がほとんどない。ここまで充実したギャルゲーもなかなかないだろう。

ギャルゲー要素を持つ原作だからこそ適しているゲーム化

現在、男性向けのオタク系コンテンツでは、ある構図が目立つ傾向にある。それは「複数の女の子が男主人公を中心に動く」という構図。他の男性キャラは少なかったり、いても関係の薄いキャラばかりだったりする。何が原因でこのような内容がはやったのかはわからない。ただ、確実に言えるのは、この構図が極めてギャルゲーのそれに近いということ。そして、この構図を効果的に使っているひとりが「ネギま」の原作者である赤松健氏である、ということだ。

前作「ラブひな」でも「女多数+男主人公」の構図は意識されていたが、「ネギま」では、さらにパワーアップ。特徴やビジュアルなどが計算された女生徒31人を用意し、学校の各種イベントに合わせて女の子の物語をひとつずつ見せていく。まさに、ギャルゲーのイベント&シナリオの見せ方と同じだ。

そして、そんな原作を持つことも、このゲームが面白くなっている要因のひとつだろう。同じく『ガンパレ』と似たシステムを持つゲームとして『新世紀エヴァンゲリオン2』がある。こちらは本家がシステムを作ったものであり、おそらくシステム部分においては完成度は高いだろう。しかし、この2作品を比較すると、イベントの密度やキャラクター数の多さからか、本作のほうがはるかにテンポよく楽しめるのだ。原作がギャルゲー要素を含んでいることの影響は少なくない。



ＰＳ２のゲームとは思えない、かなりエッチな表現も見どころ。よく頑張った（漫画そのままなんだけどね……）

版権モノだがギャルゲーマーには問題ナシ？

筆者は仕事柄、原作をよく知らない版権モノのゲームをプレイすることがある。そして実感するのは、優れた版権モノは「原作をよく知らなくても楽しめるし、さらに、その原作に興味を持たせてくれる」ということだ。原作の面白さをゲームとして昇華していれば、版権モノでも十分楽しめる。そしてプレイしているうちに、もっと楽しみたいという欲求が出て、原作のことも調べてしまうのだ。これは、ゲームと原作の理想的な関係だと思う。

では、本作がそのレベルに到達しているか……といえば、残念ながら筆者は原作を知りすぎている分、実感はできない。ただ、ここまで述べてきたようにギャルゲーとしてはハイレベルな一本だと断言できる。そして原作が原作だけに、ギャルゲーユーザーにとっては間違いなく敷居は低いハズだ。

31人のヒロインがいる原作を、きっちり遊べるゲームとしてまとめている分、情報量が多く、ゲーム慣れしていない人にとっては、やや難しい内容かもしれない。

とはいえ親密度のパラメータが2周目以降も引き継がれるので、繰り返しプレイすれば、確実にエンディングが見られるようになっている。生徒の反応も親密になってからがいろいろと面白いだけに、最初はうまくいかなくても、あきらめずにプレイしてほしいと思う（これだけの内容ながら、スキップ機能がなかったりなど、繰り返しプレイを快適にするシステムがないのは残念だが……）。

「ゲーム批評」にひとこと　逆に、売れていないソフトのレビューをやってほしい。（神奈川県　おサル）

歴代地獄変闘士たちの宴④

現王者

箭本進一の考えるギャルゲー論&おすすめの1本



現王者が選ぶのは、ゲームとしての出来だけを見てもすばらしい仕上がりを見せたあの名作。

おすすめタイトル
サクラ大戦3
〜巴里は燃えているか〜
ジ ドラマチックアドベンチャー メ セガ
機 DC ¥8,190円(5%税込)
発 01年3月22日

インタラクティブ性とシステムの工夫が重要

まずはシステム的にしっかりしていること。ギャルゲーとはギャルが出てくるゲーム。ギャルが出てくるだけであれば小説でもマンガでもいいわけで、ゲームとして遊ぶ意味は何なのか。答えのひとつは「インタラクティブ性」。相手に働きかけて応えが返ってくる。こちらの行動によって相手のリアクションが変動する。やろうと思えば嫌われることもできる。これこそがゲームを遊ぶ意味のひとつだ。

次は「センスオブワンダー」。プレイを快適にする細かな気遣いや工夫、優れたシステム。ゲームという先端の娯楽を遊ぶわけだから驚きが欲しい。何か新しいものが欲しい。「新しい」は「新しいシステム」でも「既存システムだが、使われ方が新しい」でも構わない。……となると導き出されてくるのが『サクラ大戦3』。「ギャルしか見るところがない」という蔑称としてのギャルゲーでは決してなく、「ギャルが登場することに意味がある、ギャルとのインタラクティブなやりとりができる」という意味でのギャルゲーである。本作の作り込みの度合いは半端ではない。何か変わったことがちょいちょい起こるので、のんべんだらりと読み飛ばすような退屈さとは無縁だ。会話していると制限時間付きのコマンド選択を要求される。早く答えることに意味がある場合もあれば、しばらく待つと新しい選択肢が出現する場合もある。答えないことに意味がある場合もある。スティックも選択肢を選ぶだけの道具ではない。行動の強弱をアナログスティックの上下で調整する場面がしばしば登場するのだ。声援は大きく、体当たりは思い切って、女性との握手は適度な力で。もちろん声援が小さい時にも握手の力が強すぎた時にも専用のリアクションがある。ボタンも同様だ。移動していると街角で突然知り合いを見かける。素早くボタンを押さないとそのまま通り過ぎてしまい、イベントが起こらなくなってしまう。日常パートにも適度の緊張があるのだ。戦闘シーンの密度も高い。難度的には歴代シリーズよりも低めだが、細かなイベントが非常に多い。

たとえば、マップ上にある車やら美術品を破壊してみる。特定座標で誰かと誰かを隣接させる。何も操作しないで放っておく。いろいろな条件で発生する戦闘中イベントは、前情報なしでプレイすると特にビックリするはずである。本作の映像は一枚絵とムービーとポリゴンの3Dグラフィックの3種類からなっているのだが、これらが待ち時間なしでつながっている。オリジナルのDC版はシームレスと呼ぶにふさわしい快適さだ(PS2版では読み込み時間が少々長くなってしまったが、それでも快適なことには変わりない)。

インタラクティブ性と細かな工夫。システム芸、プログラムの芸、実力派声優による安定した演技。『サクラ大戦3』は「ギャルが登場するゲーム」というテーマに真正面から挑んだ作品であり、キャラもシステムも共に魅力的なゲームなのである。



移動中にもキャラとの接触が。時間内にボタンを押すか否かでイベントの発生が左右される

「ゲーム批評」にひとこと　もっと個性を!　(三重県　偽リーマン)

美少女ゲーム永世王者 緒方カズキかく語りき

TEXT BY 緒方カズキ

「美少女ゲーム地獄変」連載開始からいきなり4回連続で勝ち続けるという偉業を成し遂げ、ゲーム批評認定"美少女ゲーム永世王者"の座についた男、緒方カズキ。彼が考えるギャルゲー最大の魅力、そしてお薦めタイトルとは？

ギャルゲーマーは優秀なゲーマー？

「ギャルゲーってかわいいキャラクターと人気声優がいればOKなんでしょ？」と思われている方は多いと思います。特にギャルゲーを遊ばない人は。まあ、まったくもってそのとおりだったりもするのですが、時に例外もあります。『ときめきメモリアル』『痕』『ONE』『月姫』『ひぐらしのなく頃に』……。ギャルゲー市場において、一大ムーブメントを作り上げたゲームたち。特に現在、オタク業界において大きなファクターとなる同人市場におけるこれら作品の存在感は、極めて高いものがありました。『ときメモ』はギャルゲー市場そのものを作り上げた傑作。『痕』はリーフ、『ONE』はKey、『月姫』はTYPE-MOON、それぞれのメーカーが大きくなるきっかけとなったゲーム。そして『ひぐらし』は今、最も注目度の高いゲームと言えましょう。

ですが、これらのゲームはどれも、ビジュアル的には魅力を感じるゲームではありませんでした。良く言って個性的、というところ。要するにユーザーが素直に萌えられる流行のビジュアルではなかったのですね。音声も『ときメモ』以外は入っておりませんし、出演している声優も発売当時は無名の人がほとんどです。

ではなぜ大ヒットしたのか？といえば「内容が面白いから」。なんのことはない。普通のゲームと変わらないんですね。

そして注目してほしいのは、ギャルゲーでは単にビジュアルや有名声優がいるだけのゲームでは大ヒットしたことがほとんどない、という事実。前述したタイトル（&メーカー）以外に、ムーブメントになったゲームって数えるほどしかないでしょ？

つまりギャルゲーユーザーは、見た目に惑わされずにゲーム内容をしっかり吟味できる、優秀なゲーマーなんですよ！

……と、自分のこれまでの妄言の数々をフォローする詭弁を前フリに、性懲りもなくギャルゲー論を語りたいと思います。

豪快にだまされた一本『センチメンタルグラフティ』

本文中で「ギャルゲーマーは見た目にだまされない」と書いてありますが、これにはやられました。

発売前から多彩なグッズが発売され、それがことごとくバカ売れ。市場全体が好調だったこともありますが、何と言ってもキャラクターイラストを担当した甲斐智久の画力が大きかった。

結果、約30万本のセールス。これはギャルゲーとしては（18歳以上推奨を除けば）『ときメモ』に次ぐ数値です。そして数ヵ月後、いまだに残っていた初回版が980円で投売りされていました。数多くのユーザーがだまされたことを証明する結果といえましょう。



ゲーム性はある程度しょうがないとしても、ビジュアル面だけは頑張ってほしかった……

学生時代は永遠のファンタジー

ギャルゲーは見た目ではなく内容で萌えるもの。前ページだけでなく、これまでの「地獄変」の連載（もちろん、筆者以外のも含みます）を読めば理解していただけると思います。では、どのような内容が数多くのギャルゲーユーザーを捕らえてきたのか……？

それは「学生時代」という舞台。『同級生』『ときメモ』の2大ギャルゲー。さらに『トゥルーラブストーリー』などの傑作の登場により、ギャルゲーは1ジャンルとして確立していきます。そしてこれらのゲームに共通する、自分が学生であることを意識させるシーンの数々が、ギャルゲーの基本にして、最強の要素なのではないかと思うわけですよ。

卒業し、オッサンになってみて思うのは、学生時代って普通に女のコがまわりにいたよなあっていうこと。社会に出るとあんな環境はほとんどないですよね、男女半々で身近に生活する環境って。放課後、なんとも思ってない女のコと、偶然なんとなく話をして、なんとなくドキドキする……。卒業して思い出せば、そのささやかなシーンがどれだけ貴重なものだったか、しみじみと思うわけですよ。

名作ゲームたちは、こんなシーンを思い出させるような、また、こんなシーンを体験したかったと思わせるような内容でした。

もちろん、実際にゲームにあるような萌えシチュエーションを体験した人は少数でしょう。ですが、心のどこかでこういった体験をしてみたい。また、「もしかしたらあのシーンはこのイベントにつながっていたかも……」と都合よく解釈してしまうシーンを体験した人は少なくないと思うのです。

そんな理想や願望、記憶の入り混じったものが、ゲームという媒体を通して増幅される。だからこそ、数多くのユーザーをひきつけたのだと筆者は思っております。

ここでは、キャラクターの魅力だけでなく、「学生時代」を強く意識させてくれた名作たちをピックアップして紹介しましょう。

応援する気持ちと、応える勇気 ストレートなまでの青春物語 『虹色の青春』

『ときメモ』の外伝的作品で、人気キャラクターの虹野さんをヒロインにしたAVG。以後、『ときメモ』からは2本、『ときメモ2』でも3本、同じようなAVGがリリースされるわけですが、最も面白いと評価されていたのがコレ。

サッカー部の準レギュラーである主人公があこがれのマネージャー・虹野さんに励まされて努力し、レギュラーをつかむ。そして虹野さんとも良い仲に……という物語。

ベタベタです。わかりやすすぎる青春物語です。学生時代の物語としては古典中の古典と言っていいくらいの。ところが、こうやってテキストで書くと恥ずかしくなるような物語が、実際にプレイしてみるとアラ不思議。さわやかな感動に包まれて、なんともホノボノした気持ちになるのですよ。

ストーリーを進めるAVGパートと、主人公がサッカーの特訓をするFKパートからなっているのですが、このFKパートが絶妙。要はミニゲームなのですがゲームのテンポが良く、またうまくなると物語が進めやすくなるので、つい熱中してしまう。これがプレイヤーを物語にさらに没頭させるのに一役も二役も買っているのです。

そして没頭すると、ベタな展開というのはわかりやすい分、すんなり心に入ってくるわけですよ。

ゲーム終盤、虹野さんが他の人を立ち話をしているのを偶然、盗み聞きする主人公。もれ聞こえてくる声からすると、虹野さんは努力している主人公を実はバカにしている？ それは間違いなく勘違



虹野さんの魅力炸裂AVG。『ときメモ』にハマってて良かったと思える1本でもあります

いであって、プレイヤー的には気づいているわけですが、物語に集中しているだけに、やさぐれてる主人公に対する虹野さんの「約束するって言ったじゃないっ!」ってセリフがマジで心に響きます。

実はここに書いた内容で、ゲームの基本的な見どころはすべてバラしています。ですが、内容がわかっていても、イチからプレイすると素直に感動します。ええ、何十回とクリアした私が言うのだから間違いありません。セリフをすべて覚えていても何度も楽しめてしまう「ラピュタ」や「カリオストロ」のように……とまでは言いすぎですが、きっちり作られたど真ん中直球の王道エンターテイメントというのは、何度でも楽しめるものになってると思うのです。

さすが『メタルギア・ソリッド』シリーズを作った小島組によるゲーム。いい仕事してます。

努力、恋、友情、勝利……に彩られた学生時代。誰しもがあこがれ、そして恥ずかしくて体験できなかった青春がここにあるのです。

仲間との無駄話から新しい恋物語が始まる『トゥルーラブストーリー Summer Days, and yet...』

『トゥルーラブストーリー』(以下『TLS』)シリーズは、残り1ヵ月で主人公が転校する……という共通の設定がありました。これが「限られた時間の中で精いっぱい学生生活を楽しむ(=女の子と仲良くなる)」というモチベーションをユーザーに自然にもたせ、またエンディングでの別れに、センチな気持ちにさせられる。プレイしながら学生時代にがんばっていれば……という気持ちになる。3年間では気づかないものが、1ヵ月という限定された期間によって強く意識させられる。『TLS』はそんなシリーズでした。

この点においても学生時代を感じさせてくれるゲームなのですが、『トゥルーラブストーリー Summer Days, and yet...』(以下『TLSS』)は、その制限された時間という要素をなくし、ある要素を強化させました。

それが「友人との会話」。『TLS』シリーズの目玉のひとつ「下校会話システム」では、女の子と一緒に帰るとき、20近くの話題の中から会話のテーマを選んでいきます。うまくいけば長く一緒に帰れて親密度も一気に上昇するのですが、好みのテーマや会話の順番、タイミングなどに気を使わなければならず、かなりドキドキさせてくれるシステムであります。これが本作ではパワーアップ。

それぞれの話題ごとにレベルが設定されていて、レベルが高いほど効果が増すようになっているのですが、レベルを上げるには校内でいろんな人と会話する必要がある。『TLSS』のヒロインは、この場所に現れやすい、という傾向があるだけで、絶対に会えるわけではありません。目当てのヒロイン以外だったら無駄足になるのですが、会話レベルが上がるという要素があるので、行動が無駄になることにはないのです。



なんとなく友だちと会話する。そんな日々が、やがて貴重なモノに思えてくるのです

結果、複数の女の子と仲良くなったりします。目当てのコだけを追いかけたいユーザーにとっては、まどろっこしいシステムと思うかもしれません。が、これによって「特に意識してない女のコとなんとなく仲良くなって、ちょっとドキドキしたり……」という、前ページで書いた放課後の1シーンを思わせるようなゲームとなっているのですよ。

限られた中で精いっぱいがんばるからこそ輝く学生時代ですが、同時にゆっくり流れていた時間にも、思い返せばまた別の輝きがある。『TLSS』は、そんな「特別ではない学生時代」を感じさせてくれるゲームなのです。

「ゲーム批評」にひとこと

「バイオ4、PS2でも発売」の件はぜひ載せて下さい。今回バイオ4が売れなかったとしたら、それはゲームキューブのせいでもバイオ4のせいでもありません。悪いのはカプコン。(北海道　くろねこジジ)

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド2nd

前作のファンもアニメファンも全員敵に回しかねない問題作

あまりにも古臭いゲームデザインと甘い作り……ギャルゲーの進歩の歴史そのものを否定したいのだろうか。

もはや原作については説明は無用だろう、というくらいのメジャータイトル。SSで発売された前作は、オリジナルキャラをヒロインに据えた上質のアナザーストーリーを描いて好評を博し、03年に発売された『新世紀エヴァンゲリオン2』（以下『エヴァ2』）も、アルファシステム独自のシステムもあり高評価を獲得。「キャラものはもれなく地雷」のジンクスが過去のものになりつつある昨今の風潮、そして03年のPC版発売から満を持してのPS2移植となるからには、それなりに楽しめる、少なくとも大はずれの危険はないものかと思い込んでいた。

しかし。甘かった。これは近年まれに見る見事な地雷である。ギャルゲーうんぬんの前に、まずゲームとしての出来が致命的なのだ。

これは本当に05年のゲームなのか？

本作の大まかな内容を説明すると、要するに原作最終話で突如展開された、主人公の内面世界における「もうひとつの可能性」を基本設定にした、コマンド選択式のAVGである。『エヴァ2』並みの斬新なシステムではないところがひっかかるが、まあオーソドックスなだけあって、それほど大きな不安要素ではない……と思っていたら大間違い。そのシナリオ構成があまりに大ざっぱなのだ。

まずプレイヤーの選択によってシナリオが分岐するマルチエンディングなのはいいのだが、その「終わり方」があまりに理不尽なものが目立つ。たとえば「碇司令を探してきてくれ」と頼まれ、その姿を遠目に見て「声をかけてみる」を選ぶとゲームオーバー。地下道探検中にドアを開けるか否かの選択でゲームオーバー。しかもそれらが説得力のある展開として終わるのならまだマシだが、それすらも望めないほどの、シナリオとして破たんしているとしか言いようがない終わり方をする。

また、いわゆる「フラグ立て」の作業においては、登場人物からヒントとなるメッセージはほとんど望めない。必然的に行ける場所のすべてに総当たりで足を運ばなければならず、そのたびに逐一ディスク読み込みが入る。そんなシステムで、「〇丁目〇番」としか位置が説明されない、無駄に広大な新吉祥寺の特定スポットへ向かえと言われても困ってしまう。「説明書の地図を見ればいい」というのも確かだが、そもそも途中にさしたるイベントもないこの移動システム自体に意味が見いだせない。

そしてグラフィック。イベントCG以外のビジュアルがあまりにキツイ。一枚絵の背景の上に、手製の紙人形（割りばしの先にくっつけてクルクル回したりするアレ）をほうふつとさせるキャラク

text by 大杉仁

プレイ時間：28時間



ジ 恋愛アドベンチャーゲーム
メ ブロッコリー
機 PS2
¥ 8,190円（5%税込）
発 05年1月20日

ターの絵が、申し訳程度にペラペラと動く。本当にこれは21世紀に作られたPS2用のソフトなのか、とわが目を疑いたくなる。前作はSSのハード性能という上限があったわけだが、それと比較してもさして進歩が見られないというのはどういうことか。

シナリオそのものにしても、脚本としての完成度が低いのはもちろん（これが前提になってしまうのも大問題だが）、随所に「何だこれは」という違和感がある。いくら原作とは根本的に違う設定といっても、口癖が「オヨヨ」の碇シンジというのは違和感バリバリ



極めてお手軽に出現するお色気CGも、シナリオが強引だとキャラが単なるバカに見えて嬉しくない……

だし、今どき「感動した！」のパロディもないだろう。どうにもついていけない、ある種の「寒さ」が常に付きまとうものとなっている。

さらにシステム面。ぶっちゃけ、このゲームの真の目的は、物語を楽しむことではなく、分岐するシナリオごとに用意されたイベントCGの回収にある。原作には絶対存在しないカット、あるいはちょっとエッチなイラストをエサにして、複数回の繰り返しプレイを余儀なくさせる作りとなっている。前述したような唐突なエンディングの数々も、好意的に解釈すれば「残念でしたもう一度」的な意味合いで用意されているのだろう。

だが、そういった構造にするならばするで、もっと快適なプレイを提供する作りを心がけるべきではないか。頻繁なのにも程があるディスク読み込みもしかり、既読スキップがない点もしかり。18禁のPCゲームにも「ゲーム性は二の次、CGを回収してナンボ」というようなものは無数に存在するが、そういったゲームであっても上記のようなプレイを快適にする工夫はもはや標準である。それすらも果たせていないものを、あの超有名タイトルのゲーム化とうたってリリースしてしまうのは、正直いかがなものか。

要するに、ゲーム全体から〝こなれていない妙な古臭さ〟を感じてしまうのである。2年前のタイトルの移植作だから（それにしたところで「03年でコレかよ!?」的な落胆はあるのだが）、と好意的に考えることも不可能ではないが、ではなぜ移植にあたってブラッシュアップなり何なりを施さないのだろうか。つくづく疑問だ。

ギャルゲー好きと原作ファンをなめている

思えば、ひと昔前のギャルゲーといえば、一部の例外を除いた大半が「かわいいキャラさえ出ていればOK。ゲームとしての質はどうでもいい」と言わんばかりのものだった。そしていわゆるキャラゲー、版権ものゲームもまた同様に「原作のキャラが出ていればOK」の時期が存在した。両者はそれぞれ無数の駄作を生みながらも、長い年月を経て制作ノウハウが蓄積されたのと、昨今の厳しいゲーム不況に伴う淘汰の結果、最近では「普通にゲームとして面白い」版権ゲー＆ギャルゲーがリリースされるようになった。まことに喜ばしいことである。だが、この両者を融合した「版権ものギャルゲー」というジャンルで、怪物級の知名度を誇る原作を基にしながら、なぜ05年の今となってこんなシロモノができてしまうのか。

基本的にギャルゲーが駄作化する大きな原因は、予算不足と制作期間の短さのふたつにあると考えられている。しかし本作の場合、前者はまず当たらないだろう。販売元はブロッコリー、そしてPC版発売以降の2年という歳月。予算も時間も十分あったはずだ。その結果がこれとは……。

制作スタッフは、これで十分に「エヴァンゲリオン」という素材に恥じぬ、05年という時代にふさわしいゲームができたと本気で信じているのだろうか。だとすれば、ギャルゲー好きもなめられたものだ。もちろん「エヴァ」ファンも。

「ゲーム批評」にひとこと　表紙だけ妙に豪華。表紙はもっと安い材質でよいから、コストダウンを求める。（千葉県　ちょびぃ）

ゲーム批評編集部員 メイド足裏マッサージ初体験記

TEXT BY 編集部/櫻川



昨今秋葉原でも隆盛の、メイド喫茶などのコスプレ産業。その最先端である「メイド足裏マッサージ」はいかなるものか、編集部員が潜入を試みた！

ギャルゲー知らず秋葉原へ飛ぶ

メイド喫茶。ひと昔前ならとても考えられないような奇妙なサービスも、いまやそれなりに市民権を得て久しい。そもそもこういった業種が曲がりなりにも受け容れられたその背景には、ギャルゲーファンの増加とギャルゲーカルチャー、いわゆる「萌え」の一般化があるだろう。

ニーズが拡大すれば、それに対応するビジネスが現れるのが世の常である。ならば、逆に言えばこの手のビジネスを身をもって体験すれば、おのずとギャルゲーとは何か、「萌え」とは何なのかが理解できるはずだ。

そこ、強引とか言わない。

そして、体験するならメイド喫茶はもう古い。どうせなら最先端の店にすべきだ。そう、前代未聞の「メイド足裏マッサージ」を。

というわけで、ギャルゲーに関してはまったく無知な筆者こと不肖櫻川、意を決して秋葉原「メイフット」へ潜入であります！

コスプレ抜きでも十分快適

さて、このメイフット。開店からまだ1ヵ月ほどしか経っていないものの、ネットを中心に早くも話題沸騰。雑誌やテレビにも続々取り上げられるほどの人気ぶりである。秋葉原中央通りから若干離れた、立地はおせじにも良くないビルの1フロアにあるこじんまりとした店なのだが、取材中にも常時2、3人のお客さんがいる状態だ。

まずは下準備のフットバスにつかりながら、筆者を担当していただくことになった「ポコちゃん」さん（どう呼称すればいいんだろう……）に聞くと「だいたいみなさん20分の基本コースだけじゃなくて、いろいろオプションを追加されますねえ」とのこと。そう、この店では足裏マッサージ（リフレクソロジー）のほか、ハンドケア、酸素バー、アイケアなどが用意されているのである。これをいくつか同時に利用するとなると、1人当たりの平均利用時間は40分〜1時間ということになる。それを一人ひとりケアしていくわけだから、これは重労働である。

というようなことを考えていたら、いつの間にか本格的に足マッサージがスタート。専用のオイルを利用して足全体を揉みほぐす、という感じで、痛みなどはまった





汚い毛ずねをさらして申し訳ありません。リフレクソロジーはフットバス→オイルマッサージ→パウダーでのアフターケア、という具合に進みます

くない。まあこの辺りは個人差があるので何とも言えないが、少なくとも木製の器具でゴリゴリ力任せにやるようなタイプのマッサージではないことは確かだ。

ていうか普通に気持ちいい。普段自分の足裏などまったく気にもとめない人が大多数だろうが、それを思わず後悔してしまう心地よさ。すまん、足。これからはもうちょっとケアするよ。

代表の春日雅博氏によると、基本的にすべてのメイドさんは事前に入念な基礎研修を施されているとのこと。

では、なぜそこまでの手間をかけてこの店をオープンしたのか。

「そもそもはコスプレ産業うんぬんじゃなくて、秋葉原でフットケアの店をやることを考えたんですよ。その結果最適と判断したのがこの形なんです」とは同じく春日氏の弁。なるほど、秋葉原で買い物をする人は総じて歩きまくるし、そういったタイプの人間が好むサービスと言えば——ということなのだろう。

とは言っても……何なんだろうか、マッサージを受けている間に感じるこのインモラルな気持ちは。いや、別にやましいところなど何もないのだが、なぜかとてつもなく悪いことをさせている気になってくる。単なる足裏マッサージなら別だろうが、相手はメイド。これは……。いかんいかん。

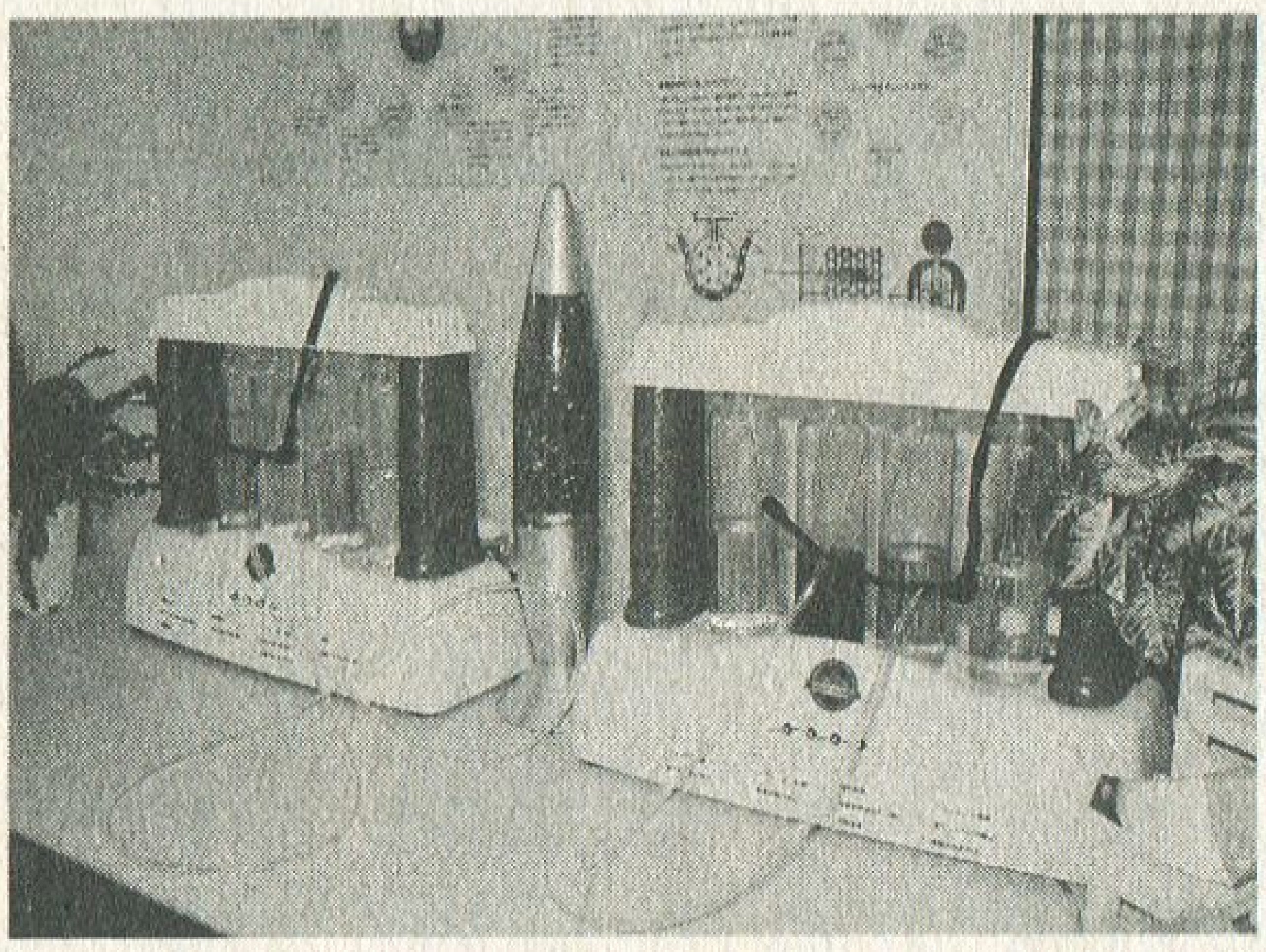
そんなことを考えてしまうこちらの心が薄汚いだけの話なのだが、こういう特殊なし好の人にとっては非常にたまらんものがあるのではないだろうか痛てててて!!

足裏のときはまったく痛みはなかったのだが、足首からふくらはぎまでを軽く絞りあげるようなマッサージに入った瞬間左すねに激痛が！「え、こんなところが痛いんですか?」とポコちゃんさんも困惑顔。そう、どう考えてもおかしい。ツボが集中するとされている足裏ではなくふくらはぎ、しかも左限定。さらに、女性の握力で軽くやっただけなのに。筆者の体は、深く静かに病んでいるようだ。

偏見を捨てて まずは一度体験を

という具合に駆け足で体験をつづってきたが、感想としては、コスプレを抜きにして普通にお薦めである。実際仕事帰りのサラリーマンなども来店するらしいし、落ち着いた内装は女性客にも違和感はないだろう。余計な偏見は捨てて、体験してみる価値はある。

ちなみに、春日氏によると、今後はゲームショウやコミケットなどの大規模イベントへの臨時出店なども構想中とのこと。会場内を歩き回って疲れた体を、メイドフットケアで癒やして足取り軽く帰宅する——そんな新スタイルが登場するのも近いのかもしれない。



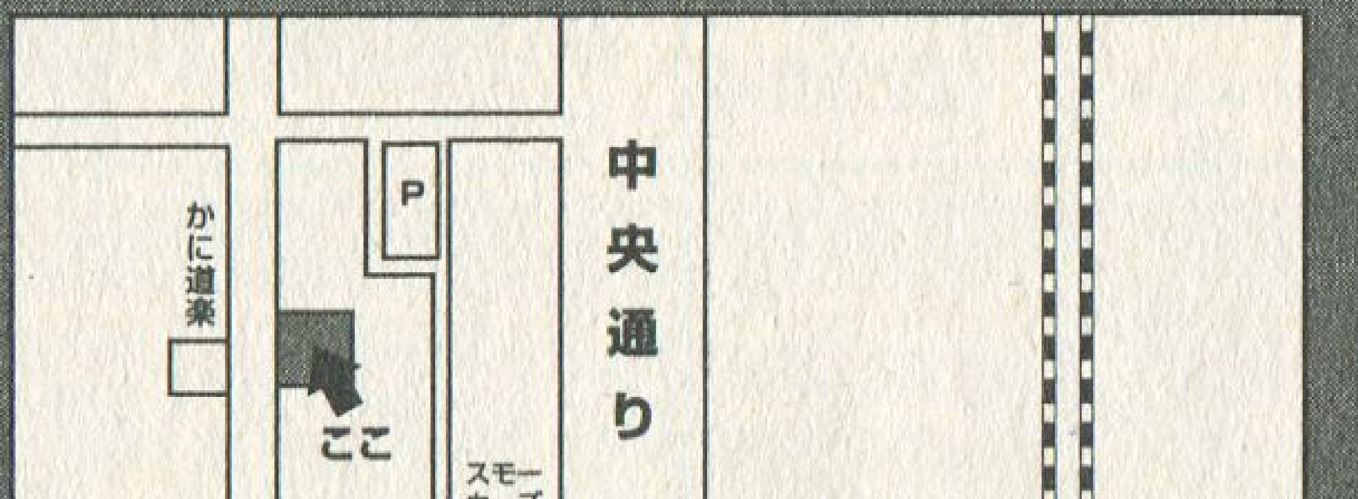
店内常設の酸素バー。好みのアロマオイルの香りと酸素を同時に楽しむことができる

メイフット

リフレクソロジー　20分2000円～
ハンドケア　10分1000円～
アロマテラピー酸素バー　10分700円～

※今回は取材のため特に許可を得て撮影したもので、店内は原則写真撮影禁止です。

東京都千代田区外神田3-1-3　鈴木ビル3Ｆ
電話　03-3253-1113　営業時間　11時～21時
定休日　年中無休（元旦除く）
公式HP　http://mai-foot.com/



「ゲーム批評」にひとこと
大手メーカー発売のソフトは、少しでも納得できないところがあればそこをたたき、中小メーカーだと、ちょっとくらい出来が悪くてもほめる批評を書く人が多いと思う。（香川県　チャペル）

第2特集　総論

ギャルゲー、非ギャルゲーの区分けはもはや無意味だ！

一時の熱狂的なブームは沈静化したが、それは他ジャンルとの境界があいまいになったためでもある。もはやギャルゲー、非ギャルゲーでカテゴライズする意味は、ない。

TEXT BY
編集部

世にゲームは数あれど、ギャルゲーほど異端視されてきたジャンルというのは他に類を見ない。絵の綺麗さが最優先でゲーム性は二の次、テキストAVGばかりで飽きる……その原因のひとつは確かにギャルゲーそのものにあった。業界全体の好況と、いわゆる『ときメモ』ブームに全面的に乗る形で粗製乱造が繰り返されてきた時期のタイトルには、まさに内容的には大問題というものが多く、前記のようなイメージを与える要因となった面は否定できない。

今ではそれは過去の話……と一概に断言できないのがつらいところではあるが、それでも状況はだいぶ改善されてはいる。10年以上もの蓄積があれば、どのように作れば受け入れられるか、という一種の制作文法は形成されるものだ。いまや、ゲームとして遊べるのは当たり前で、さらなる新機軸、斬新さを求められている。

そもそも、いまや他ジャンルであっても、ギャルゲーカルチャーから生まれた、いわゆる「萌え」という概念が無視できないものになっている。昔からゲームにはちょっとしたお色気であったり、「萌え」に近似した感情を喚起する演出が多かれ少なかれ存在したものだが、最近はそれがとみに顕著だ。関連グッズなどの版権ビジネスを発展させやすく、またユーザーからの支持を得やすいことが明らかになった以上、むしろ積極的に採り入れようとする動きが高まるのは当然のことだろう。結果として、従来のようにギャルゲー対他ジャンルの対立構造で論ずることには、もはや意味がなくなりつつある。

ユーザー側も、あからさまに偏見を持つ傾向は減少しつつある。ギャルゲー文化が他のゲームに進出したことで、厳密に区分することが困難になったのと同時に、それ自体があまり意味のない行為だと気づくようになったのだろう。

そもそも、「萌え」と同様のものは、本来すべてのゲーマーが備えているはずの感情である。人によって千差万別だろうが、殺戮兵器に背徳的な美しさを感じ、疾走するスポーツカーに心ときめかせ、超人の戦いに胸を躍らせる――。興味のない者にはまったく理解できない感情でそれらに接してきたはずだ。つまり、単純にベクトルの向きがそれぞれ違うだけなのである。

悲しいことに、それを理解せず安易にカテゴライズする向きはいまだにある。しかも、ギャルゲーマー、非ギャルゲーマー両方に。両者が本質的には同じだということをそれぞれが理解するのが、ゲームの質そのものを評価し、名作を埋もれさせずにしかるべき地位を与えることにつながるはずだ。

“現場”は燃えているか 第6回

―最前線クリエイターに聞く―

text by 飴尾拓朗

『グランツーリスモ』はシミュレーターとしてどこまで進化するのか。『４』を中心にお話を伺った。

山内一典

Yamauchi Kazunori

Profile

ゲーム・プロデューサー　日米欧を中心に全世界で3,800万本を超えるヒットとなった『グランツーリスモ』シリーズのプロデューサー。ゲーム制作会社（株）ポリフォニー・デジタル代表。最新作は2004年12月28日発売の『グランツーリスモ 4』。

リアルな挙動と「カーライフシミュレータ」としての地位を確立した『グランツーリスモ』（以下『GT』。同様にナンバーのみはすべて『GT』シリーズ）。熱狂的なファンによって支持されている『GT』に、前作の登場から3年の月日を経て、進化系である『4』が発売された。

前作からの進化と、発売後の今だからこそ明かせる秘話を聞いてみたい。

（聞き手：飴尾拓朗、罰帝）

現実の車がゲームに追いついてきた

――『3』から『4』までの進化にまつわるお話をお聞かせいただけますか？

山内一典氏（以下、**山**）：『4』の発売までには『GTコンセプト』と『プロローグ』といった派生タイトルを投入しています。『コンセプト』は（当時の）東京モーターショー合わせで、『プロローグ』はユーザーとのコミュニケーションが必要だと感じながら投入していました。それ以外にも、この間は各自動車メーカーさんとのコラボレーション版が実現して、ショールームなどで配布されたバージョンが全世界で26本あります。先日のジュネーブショーでも、6社でそれぞれ違う『GT』を展示していました。ですからユーザーさんにとっては『4』まで間が空いたように見えると思いますが、僕らはマスターアップの連続でしたね。僕らも、すてきな車を作ってくれている自動車メーカーさんからのお願いであればなるべくかなえてあげたいと思っていますので、コミュニケーションを密に取りながら、開発に時間のかかるものから手軽なものまでひたすら作り続けていたというイメージです。

――今回、A-specをプレイした感覚としてはブレーキングとハンドリングに重点を置いているように見受けられたのですが。

山：足回りをしっかり固めるまでは曲がれないという印象があるかもしれませんね。『4』では今までと違って、フロントにしっかりと加重を効かせてラインをトレースしていく走り方が必要になっています。でも、特に意識してそうなっているわけではないんですよ。新しい時代のベスト……『GT』のシミュレーションから生み出されるドライビングを、過去のシリーズと比較したときにそう思われたのかもしれませんね。

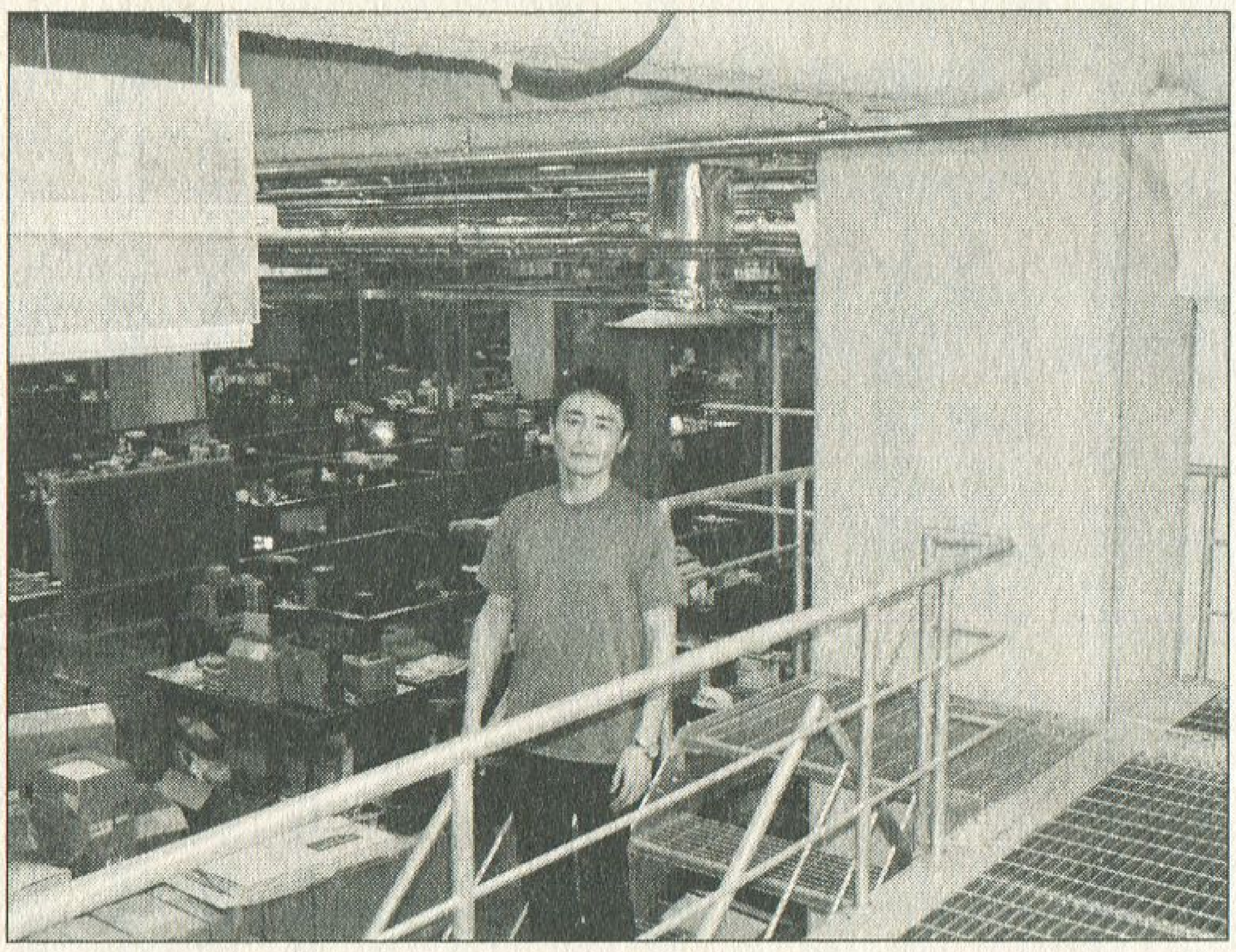
車の挙動という観点では、今回は「現実がゲームに追いついてきた」という感じです。ゲーム中でウソをつかなくてもいいぐらいに、実車が運転しやすい車に仕上がっているんです。実車の性能が「理想の車」にどんどん近づいてい

るんでしょうね。むしろタイヤの性能などは初期の『GT』でついたウソを実車のほうが追い越してしまって、プロのドライバーに「本物はもっと曲がるよ」などと言われます。そうした挙動そのものが実車に近づいていないのは、僕らのシミュレーション精度がまだ甘いせいで、路面に食い付く感覚が再現できていません。たとえば、今回登場するフォーミュラ・タイプの車で実際に鈴鹿を走って去年のベストタイムを出そうとすると、ありえないぐらいのセットアップとコントロールでようやく出せる、という感じなんですよ。でも、実車のコントロールがそこまで難しいわけがないんですよね。毎回、作ったときはリアルだと思っていましたが、過去のシリーズになればなるほど今となっては乗れなくなっています。『3』なんて今プレイすると、「よくこれをリアルだなんて思えたなあ」って（笑）。もう走れません。

常にハードの性能が追いつかない

——シリーズを続けて行くうえでのジレンマやプレッシャーみたいなものはありましたか？

山：常に「最新のハードウェアで実現できることとやりたいことが一致しない」というか、毎回大きな妥協を強いられるのが『GT』なんです。シリーズとして作り続けるつらさは全然ないんですが、むしろ「ビジネスとしてゲームを作っているが故に」自分が納得できない時期に発売を強いられるのが、つらいといえばつらいですね。本来、『GT』のコンセプトで提供できる「遊びの幅」はもっと広くて深くなくてはいけないんですが、「頭で思い描いているコンセプト」にハードの性能が追いつかないんです。そういった苦しみは常に付きまといます。もっといいハードが欲しいですね。



ポリフォニー・デジタル社内の風景。天井にダクトが走り、積み上げられたダンボールや金網でデザインされたオフィスは、まるでファクトリーのよう

カーライフシミュレータとして、という意味では『3』がアーケードゲーム的な要素が強かったので、『4』でもう少し世界を広げていきたかったですね。当然、リアルなドライビングはあるものとして、収録する車の数やユーザーにハンドルを握らせて走る「だけ」のゲームではなく、B-specでレースを観戦する、写真を撮影する、という要素を取り入れ、車そのものをめぐる楽しみを入れたいと思っています。エンディングなんかも、20％くらい遊んだところで出てきますよね。つまり、残りの80％は好きに遊べ！　ってことなんです。

——実在する車やサーキットを収録するにあたって、コストはかかるものなのでしょうか？

山：それなりにかかりますが、交渉そのものは難儀していませんね。メーカーさんには自社の製品のプロモーションになるという利益と、僕らがゲームに収録することで魅力が高まるという基本前提があります。ライセンシーの問題はほとんどクリアできたし、収録したいと打診すればたいていの場合は協力していただけます。逆にサーキットやメーカー側から声がかかることが多いです。どのメーカーとも友好な関係を築けていて、契約自体は簡単なんですが実際の収録作業はすごく大変ですね。

——収録されている車種は、海外市場を見据えてのラインナップだったのですか？

山：自動車好きとして歴史的な経緯やニュース性も含めたラインナップですが、実は外車を入れたからといって海外で売れるわけではないんです。『GT』自体は国際色が豊かになってきていますが、アメリカや欧州で支持されている理由のひとつに、日本車を海外に紹介したという意味合いが大きくなっています。海外のファンと話すと、日本車にすごく興味があって、意外に自国の車には興味がなかったりするんです。海外マーケットのためではなく、メーカーさんとのお付き合いや僕自身が車好きとしてバランスを選定したラインナップです。一見外車が多く見えますが、半分以上が日本車なんですよ。外車はメーカー数がとにかく多いですよね。

——自前でチューンした車だと限界があって、プレゼントカーでないと超えられない壁がありますね。

山：そこは僕もすごく悩んだ部分ですよね。心情的には思い出の車をチューンしてすべてのレースで勝てるのが気持ちいいし理想に近い形なんですが、コースに応じたスポーツカーを登場させると、速度差そのものがすごく大きくて市販車ではどうしても性能的に追いつけないんです。作っていてすごく悩んだ部分です。収録した車種は、あれでも予定の半分なんですよ。実際はあの倍ぐらいの車種に関する取材は終わっていたのですが、それをすべて採用すると発売まであと2年はかかるという状況でした。どうしても時間がなくて車種は絞ってしまいましたが、特定の車種を全種類採用する勢いで、80年代の車たちは一般車両を含めてもっと収録してあげたかったなあ……。

車の楽しさは複雑で幅が広くて、奥が深い

——今回採用されたB-specモード自体に関してお聞かせいただけますか？

山：B-specモード自体は『3』の発売直後に考案されていたんです。赤（パッケージ）のA、青のBという具合で。しかし、実際に作ってみると完成度が低くて『3』でのリリースをあきらめました。でも青のパッケージをやりたくて『コンセプト』を青くしたんです。今回、実験的にB-specを提案しましたが、ユーザーとしてやり込むと「ある瞬間だけは自分で運転したい」と思うときがあるんですよ。そこで、ピットインのときに任意でAとB入れ替えることができるようにしよう、という話が出てきて。実は、海外版ではレース中にAとBの切り替えができるように設定してあります。

——ぜひ、国内版でも付けましょう！

山：B-specは実験的なテクノロジーで、まだできたてのホヤホヤですが、これから大きな可能性を秘めているのでじっくり育てていきたいですね。それでも、車の挙動に関するシミュレーションそのものはほぼ熟して、おおむねやりつくした感じがします。いくつか課題こそ残っていますが、ハードの問題ですので、それももうすぐ解決すると思います。PS2の非常に限られたメモリ空間ですべての要素を詰め込むのは難しかったんです。今回のロード時間の増加はそこが原因ですね。メモリが多ければ、もっとできることがたくさん増えたと思います。「技術的にやっていること」は非常に基本的なことばかりなので、今はサンプルプログラムの域を脱していません。本来であれば、車を取り巻くライフスタイルそのものを表現できるはずなのですが、今のハードウェア性能では基本的な部分を見せるので手いっぱいです。車の楽しさは複雑で幅が広くて、奥の深いものなんです。まず車があって景観があって、そこにドライバーを含めた「人」が介在するからこそ、レースが面白くなるでしょう？『GT』では、そのご

く一面を紹介しているにすぎなくて、本来であればもっといろいろな顔を持たないといけないと思っています。

——音楽面では、感覚的には初代に原点回帰しているように感じられたのですが。

山：そうですね。日本、欧州、アメリカの色がはっきりしてきたので、プレイリストの中には各国向けの曲がきれいにまとまっています。ある程度模索しながらやってきましたが『1』の頃からオーケストラで始まっているのは「車はクラシックが一番カッコイイな」と思っているからなんです。その後、フォトモードに合うクラシックをガンガン入れようという思い付きがありました。安藤まさひろ氏の起用は僕の指示で、オーケストレーションの音ができてかつロックでという絞り込みを経て、安藤氏に行き着きました。「Moon Over The Castle」の頭にクラシックのメロディラインを生音で収録して、念願のコーラスが入って……。メインとなるタイトルには必ず同曲をオープニングに使ってイメージを大事にしていますが、次回はもう一度収録し直したいですね。

エギゾースト音の再現に関してはすべての車種ではありませんが、可能な限り収録しています。エンジンの形式が同じものは流用していることが多いですが、実車が現存しない車両でもかなりコストをかけて、ミュージアムに収録しに行く場合は事前に交渉して数十年ぶりに火を入れてもらっています。



取材時には山内氏オフィスを案内していただいた。中には和室やクリエイターが個展を開けるようなスペースも。かなり羨ましい環境だ

プレイヤー自身が成長できるゲームとして

——次回作を含めた、今後の展開はどう考えていらっしゃいますか?

山：『GT』ほど「人によってとらえ方が違うゲーム」って少ないと思いますが、『GT』はプレイヤー自身が成長できるゲームなんです。車自体が高い自由度を持っている存在ですからね。制作サイドとしてやりたいことはいくらでもありますが、収録されている要素をどう選び取って楽しんでいただくかは、プレイヤーの自由だと思っています。PSPに関してはフルスペックの『GT』を動かすことも考えていたのですが、自分たちの作品も含めて最近のゲームに重いモノが多いのを反省して、手軽に楽しめるように機能を絞って軽いゲームにしたいと思っています。PSPは持ち運べる利点やワイヤレスで対戦できることが大きいので、『GT』らしさを不変のものにしながらシンプルな楽しさにフォーカスできればと思います。また、今後PS3で制作するであろう『5』は入れ物自体が大きくなりますので、それに合わせた作り方ができるかと思います。車に対して「基本だけじゃない部分」にようやく手が出せそうな気がします。『GT』の持つ可能性はもっと大きいのですが、現状のハードウェアが足かせになっているので、次の世代ではもっと面白い要素を提供できるかと思います。

——ありがとうございました。

乙女ゲーの構造

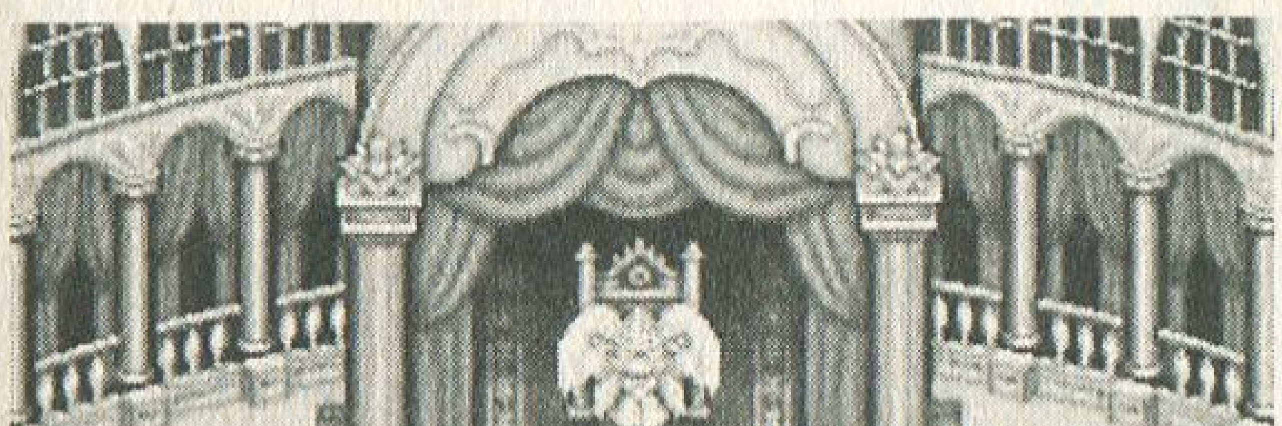
恋愛、それは男女のすれ違いが生み出す心理のあや。これはゲームにおいても例外ではない。“ギャルゲーの女性版”と一概には言い切れない乙女ゲー。その構造はどうなっているのか、さまざまな観点から考察する。

10年目で花開いた乙女ゲー

〝乙女ゲー〟。まだ耳慣れない言葉かもしれない。男性ユーザーを対象とした恋愛ゲームを〝ギャルゲー〟と呼ぶのに対して、女性ユーザーをメインにしたものを〝乙女ゲー（乙女ゲーム）〟と呼ぶ。誰が言い始めたか定かではないが、女性向け恋愛ゲームの通称として定着している呼び名だ。この特集では「乙女ゲーの構造」と題して、11Pにわたり乙女ゲーの現状やギャルゲーとの違いを取り上げ、「乙女ゲーとは何か」を探っていく。ひいては、恋愛ゲームが進むべき未来、TVゲームのメディアとしての可能性、果ては男女の恋愛観の違い。そんなことを考える手がかりにしてほしい。

さて、ではなぜ今、乙女ゲーなのか。それは、まさにジャンルが形成されつつある注目の分野だから。散発的にリリースされてきた乙女ゲータイトルだが、03年後半から数が増え始め、04年には一気に盛り上がりを見せた。質・量とも旬の時期を迎え始めたと言っても過言ではない。

そもそも、乙女ゲーの歴史は古い。元祖はSFCで94年に発売された光栄（現コーエー）の『アンジェリーク』。突如として現れた、いわゆる異色作だったが、守護聖様がささやく甘いセリフは熱狂的な女性ユーザーを生み出した。ただ、その後はコンシューマ市場ではコーエーのネオロマンスシリーズがひとり気を吐くといった状態が長く続く。女性向けゲームは、どちらかといえばPCに舞台を移していった（PCではアリスブルーの『隠れ月』（00年）、『王子さ



初の女性向け恋愛ゲーム『アンジェリーク』。発売当初は奇異の目を向けられる、孤高のタイトルだった

まLv1』（01年）を経て、男同士の恋愛を描くボーイズラブのブームが起こる。これらとやや混同される形で、PCの乙女ゲーも非常にマニアックな存在と見なされることが多かった）。
　風向きが変わったのは、02年発売の『ときめきメモリアル Girl's Side』から。「ゲームファンドときめきメモリアル」の対象となったことで、一般にも知れ渡ったタイトルだ。『ときメモ』のブランド感と恋愛をテーマにしながらも育成を楽しむゲーム寄りのシステムが「乙女ゲーはマニアな女性が遊ぶもの」というイメージを払しょくする。最終的には10万本を超えるヒットとなり、そこに市場が存在することも知らしめた。
　そしてD3・パブリッシャー（以下D3）の登場である。02年10月『女の子のためのTHE恋愛アドベンチャー　硝子の森』で乙女ゲーに参入し、03年には『リプルのたまご』と『きまぐれストロベリーカフェ』で気軽に遊べる乙女ゲーメーカーのポジションを確立。そして、続く04年には実に4本の作品をリリースし、乙女ゲーの発展に大きく貢献した。
　ほかにも04年には、「アンジェリーク10周年」として老舗コーエーが『アンジェリーク エトワール』『金色のコルダ』『遙かなる時空の中で3』とネオロマンスシリーズを精力的に展開。7月にはカ

乙女ゲー販売実績

※累計は2005年2月20日までの集計

タイトル	機種	ジャンル	メーカー名	発売日	税込価格	千本単位
トゥハート2（限定版含む）	PS2	ADV	アクアプラス	041228	¥10,479	110,000
金色のコルダ（限定版含む）	PS2	SLG	コーエー	040318	¥9,240	33,000
放課後のラブビート	PS2	ADV	D3パブリッシャー	040610	¥5,040	10,000
フルハウスキス	PS2	ADV	カプコン	040722	¥7,140	16,000
ダーリン スペシャル バックラッシュ ～恋のエキゾースト・ヒート～	PS2	ADV	D3パブリッシャー	040805	¥5,040	12,000
アンジェリークエトワール（限定版含む）	PS2	SLG	コーエー	040916	¥9,240	25,000
マイネリーベ～優美なる記憶～	PS2	SLG	コナミ	040922	¥7,140	23,000
ダブル リアクション！ プラス	PS2	ADV	データム・ポリスター	040922	¥6,090	3,000
召しませ浪漫茶房	PS2	SLG	D3パブリッシャー	041014	¥5,040	11,000
幕末恋華・新選組	PS2	ADV	D3パブリッシャー	041222	¥5,040	20,000
遙かなる時空の中で3（限定版含む）	PS2	ADV	コーエー	041222	¥9,240	42,000
遙かなる時空の中で3&2 ツインパック	PS2	ADV	コーエー	041222	¥10,290	3,000
怪盗アプリコット 完全版（限定版含む）	PS2	ADV	TAKUYO	050120	¥8,190	5,000

メディアクリエイト調べ

コーエーに聞く！

株式会社コーエー 広報

1.乙女ゲー（女性向け恋愛ゲーム）に積極的に取り組んでいる理由、狙いを教えてください。

●10年以上前、ゲームは子供や男性のものと思われていた頃、ゲームの持つエンターテインメント性は、女性にも絶対に受け入れられる、という確信を持って、ネオロマンスシリーズを始めました。当初は、女性の方にゲームをプレイしていただくこと自体がハードルでしたが、現在では女性のゲームプレイヤーは驚くほど増えました。ようやく、女性向けゲームを大きく花開かせるための土台が固まりつつあります。当社は、今後とも最前線で、新しい女性向けゲーム文化を切り開く立場にいたいと考えています。

2.一般的なゲームは発売直後に売れてその後、急速に失速するというカーブを描きますが、乙女ゲーの売れ方に特徴的なことはありますか？

●発売日直後に売れてその後失速する、という大きな流れは一般のゲームと同様ですが、失速のペースはゆるやかです。口コミなどで内容が評価されれば、長い期間、一定のペースで売れ続けることも特徴です。

3.メディアの扱いなどで、他のゲームと違う、乙女ゲーならではの特徴はありますか？

●メディアに取り上げられる時、キャラや世界観の解説が中心になりがちです。ネオロマンスゲームは、キャラや世界観はもちろんですが、面白いゲームシステムを開発することに力を入れており、それが最大のセールスポイントの一つだと考えています。システム面にも、もっと注目してほしいと思っています。

4.1年前と比べて乙女ゲーを取り巻く環境は変わりましたか？もし変わったならどのように変わりましたか？

●一般の雑誌や新聞に取り上げられることが多くなりました。あまりゲームをプレイしないような人が興味をもってくれるとうれしいですね。

5.御社は男性向け「ギャルゲー」を展開されておりませんが、その中で「ネオロマンスシリーズ」に力を入れられている理由はなんでしょうか？

●10年続けてきた女性向けゲームですが、やるべきことはまだまだたくさんあります。男性向けゲーム市場はかなり成熟しているので、参入は難しいですが、機会があれば取り組みたいです。

プコンが初参入作『フルハウスキス』で、一躍注目を浴びる……。

駆け足で振り返ったが、乙女ゲーは、10年の積み重ねのち、今一気に開花しようとしている。これまでTVゲームは多様なジャンルを生んだが、歴史を重ねるにつれ、それは固定化される傾向にあった。そんな中、新ジャンルの形成を目指す乙女ゲーは、TVゲームの可能性を感じさせる明るい材料と言えるのではないだろうか。

売る側の思惑と広がる未来

では、実際に乙女ゲーを発売しているメーカーは、乙女ゲーの盛り上がりをどう見ているのか。今回は老舗のコーエーと、新鋭のD3の二大乙女ゲーメーカーにコメントを頂いた。ほぼ全文を掲載しているので、囲みを見てほしい（どちらも4問目までは同じ質問。D3には5問目に「男性向けのゲームと比べて、特に女性向けということで気をつけている点はありますか？」という質問をした。D3の岡島氏からは、文章での回答を頂いたので、そのまま掲載する）。

どちらのメーカーも売れ方に関して「失速のペースはゆるやか」「追加オーダーが案外多い」と、息の長さを挙げているのが興味深い。発売から1年以上過ぎてもレビューサイトへの投稿がコンスタントにあるなど、口コミでジワジワ広がる様子がうかがい知れる。

販売実績データでは、久々の続編登場として話題となった『トゥハート2』の10万本には及ばないが、ほとんど広告展開のない中、着実な売上が目を引く。メジャーシリーズの続編であっても5万本前後のソフトがザラという昨今の状況では、かなりの健闘と言っていい。丁寧に作れば確実に数字が上がる乙女ゲーは、メーカーにとってはリスクの少ない〝手堅い商売〟だろう。もちろん、先行投資という前向きなリスクを取っている可能性もあるが。

それと、もうひとつ注目すべきは、乙女ゲーの未来である。D3の岡島氏は「今、乙女ゲームには無限の可能性があります」と述べている。単に手堅いだけならば、根強い固定ファンを持つジャンルがほかにも思いつく。だが、乙女ゲーの潜在力はあまりにも大きい。ゲーム以外のメディアでは、恋愛ものはたいていの場合、女性がけん引役となってムーブメントを作り上げる。乙女ゲーに限らず、女性向けゲームはまだ開拓が進んでいない荒野の状態。いくら伸びるかは予測もつかない。〝オンライン〟という言葉の輝きが薄れてきた今、フロンティアを目指すメーカーにとっては、〝乙女ゲー〟は魅力的なキーワードとなるはずだ。

内容から読み取る男女の差異

さて、最後に、乙女ゲーの内容にも目を向けたい。このジャンルはいまだ作り手が試行錯誤を重ねている段階で、はっきりした特徴はつかみづらい。だが、現状でもおぼろげではあるが、いくつかの傾向が挙げられる。

まずは、ギャルゲーと比べて主人公の個性が強く打ち出されていること。ギャルゲーは顔さえ出ない主人公が多い一方で、乙女ゲーは、セリフもしゃべれば、感情表現もする。ファンの感想にも「主人公が気に入ったか否か」がしばしば書き込まれることからもわかるように、単純に「自分＝主人公」という図式は当てはまらない。

舞台設定にも特徴がある。ギャルゲーでは現代ものがメジャーなのに対して、乙女ゲーの舞台はファンタジックな異世界が圧倒的。学園ものもあるが、その比率は異世界に押され気味だ。

また、乙女ゲーでは恋愛のシチュエーションに独特のこだわりが存在する。ライバルを蹴落としたり、付き合い始めたあとの紆余曲



『ときめきメモリアル Girl's Side』。高校生の恋愛という親しみやすさもファンを増やした一因か

D3に聞く！

(株) ディースリー・パブリッシャー
常務執行役員　ソフトウェア事業部部長
岡島信幸

「女性がどんどん強くなって、理想の女性像とのギャップが生じ、ゲームの表現力が向上することによって需要が高まったのが美少女ゲーム文化」とするならば、乙女ゲームは…？

　弊社が女性向けゲームに積極的に取り組んでおりますのは、一言で言えば、そこに市場性があったからです。では何故市場性があると判断したか？　となりますが、その判断には確信はなく、現在でも実験の連続であり、チャレンジ精神がなくては継続できないものです。これまで恋愛ゲームといえば、男性向けのゲームがほとんどのシェアを占めていました。キャラクターに対する好意の感情を称した言葉「萌え」も、男性ユーザーの独占ワードだったと言えます。しかし、恋愛は男性、女性にわけ隔てなく永遠のテーマであり、「萌え」も男性ユーザーだけの独占物ではないことは明らかです。

　映画や音楽の分野で男性向け、女性向け共にほぼ同数のエンタテインメントが存在することを見れば、如何にゲームだけが特異だったかがわかります。なぜ家庭用ゲームだけが時代錯誤していたのか？　それは、家庭用ゲームハードやソフトの購入データから導き出された男女比率が、おおよそ８：２という現実の基、女性ターゲットのみに踏み込んだ商品を生み出せなかったというゲーム業界のマーケティングに特異性があったことは否めません。

　ではなぜ、今、乙女ゲームなのか？　ゲーム市場全体が減衰傾向にあるなか、確実な市場性を求めるマーケティングに注目が集まっているのでしょう。今、乙女ゲームには無限の可能性があります。この１～２年で売れ方にも多少ながら変化があります。追加オーダーが案外多いのはこのジャンルの特徴ですが、初回出荷数には劇的な変化はありません。しかし、ユーザーの購入意欲は確実に上がっており、商品の発売週の消化率は他のジャンルに比べて高いと言えます。また、PCの移植という安易な発想よりもオリジナルに対する期待感や、作品的なバリエーションを求める声が高まっているように感じます。

　年間の発売タイトル数が増えた結果、これまで見えなかったユーザーの欲求が見えるようになってきました。恋愛ゲームに対する女性の需要は商品供給と共に高まって来たと言えるでしょう。

　美少女ゲームを逆説してみました。

「男性が弱体化し、理想の男性像とのギャップが生じるほどにエンタテインメントの中の男性キャラクターに惹かれていくのが乙女ゲーム文化」

　うーん。間違ってはいませんが、ちょっと違和感があります。エンタテインメントとして、もっと成熟した楽しみ方をするユーザーの存在を感じます。それが何であるか、見極めていく姿勢が弊社のモチベーションであります。

折まで描かれたり、単に結ばれるだけでは満足しない。誰を落としたかの結果以上に、その過程が重要視される。男性キャラの多くが過去にトラウマを抱えているのも乙女ゲーならではだろう（これは、強い心のつながりを描くため、ギャルゲーでも使われる手法だが）。同じ恋愛というモチーフを扱いながら、男女の違いで微妙に作品の方向性がずれる。ここに何かしら恋愛に対して男女が求めるものの相違が見えてきそうだ。

　考えてみれば、明確に性別でユーザーを分けるメディアは、少女マンガと少年マンガがあるくらい。小説、映画、ドラマと、ほとんどは男女双方を対象としている。ユーザーを分けながらそれぞれ独自の道を進む恋愛ゲーム。広いユーザー層を想定したメディアよりも、もっとピンポイントな恋愛を描ける可能性を持つとすら言えよう。

　日本なら『源氏物語』、世界に目を向ければシェークスピアの戯曲。恋愛物語は古代から現在に至るまで廃れることのない不朽のジャンルだ。乙女ゲーでも、答えのない恋愛の一面を鋭くとらえ、多くの人に愛されるような大傑作がいずれ誕生することだろう。また、そうならなければ乙女ゲーは生き残れない。さまざまな恋愛小説や映画がゲーム化されてさらに輝く。もしくは乙女ゲーから発展したラブストーリーが、ドラマや映画にも波及し、名作として語り継がれる……。いずれにせよ、このジャンルからは目が離せない。あなたは乙女ゲーから何を読み取るだろうか。



Ｄ３初参入作『硝子の森』。SIMPLEシリーズだけに、内容もシンプルだった……。のちの作品は4800円に

「落とすまで」のギャルゲー、「その先」の乙女ゲー

同じ恋愛を題材にしたゲームであっても、「ギャルゲー」と「乙女ゲー」ではその作法や表現に違いがあるのではないか？　両者のシナリオを手がけるライターに、その違いを聞く。

これまでの乙女ゲーは、「女性ユーザーのために女性制作者が作った」というのが売り文句になっていた。それだけ特殊で男性には作りにくかったのだろうが、小説や映画にそこまで作り手の男女差はない。ゲームだけが特殊なのか？　ギャルゲーと乙女ゲーをどちらも手がけたシナリオライター・水野隆志氏に実態を伺った。

ラブシーンの拒絶もあり!?

編集部（以下、**編**）：ギャルゲーと乙女ゲーのシナリオを書くに当たって、気をつける点は。

水野氏（以下、**水**）：どちらを書くにしろ、リアリティの部分と夢の部分をどうやって調和させるか、がありますね。生きてる人間であるように見せつつ、メインターゲットである性から見て都合のいいキャラクターであることが必要ですね。綺麗な言葉で言うと理想的な（笑）。ただ乙女ゲーを作るときに特に気をつけるのは男キャラの性格です。リアルだと男性が主導権を取ることが多いですが、それがゲームに出てしまうと、プレイヤーであるヒロインサイドを振り回すキャラになってしまうんですよ。そのために、主人公の意向を聞くタイプの男キャラがかなり多いです。あと、乙女ゲーではヒロインサイドの反応を決めないようにしますね。『フルハウスキス』（以下、『フルキス』）では、メインのラブシーンで男キャラが迫ってきたときに拒絶できるようにしてます。もちろん通常のユーザーがそれを選ぶとは思ってないんですが、ある一定の流れの中で相手が迫ってくるシチュエーションをプレイヤーが容認できるかどうか、細かく考えてます。

編：ギャルゲーでラブシーンを拒絶するというのはあまり……。

水：普通考えないですね。でも女性には、シチュエーションによってはたとえ好きな男でも……っていう感覚があるような気がするんですよ。そこに引っかかって「無理矢理キスされた」みたいな感覚を持ったら嫌だろうな、と。ただ、それがバッドエンドの条件になったりはしないです。

編：恋愛に至る過程にも男女差はありますね。

水：『フルキス』の場合は、まずヒロインが相手を理解して、そのうえで決めとなるシチュエーションがあるんです。男キャラが過去に抱えた悩みとかが吹き出して心が揺れているときに、自分が恋人としてどういう言葉をかけてあげられるか。もうここまできたらお互いの気持ちはわかり合ってる、という条件があって初めて一番高まるラブシーンがあるんです。男性向けの場合は、相手を理解してきずなができたところが最頂点。女性向けのゲームはその先、そこまで分かち合ったからこそわかる深さを出すというのがありますね。

編：ギャルゲーは片思いゲームというか、恋愛が成就するゲーム。

水：そうですね、落とすゲーム。

編：乙女ゲーは「付き合いましょう」というところからが重要？

水：だから書いていて面白いんですよね。落とすまでの過程も別の意味では面白いんですが、それまでは他人じゃないですか。付き合い始めるまでは相手も仮面をかぶ



水野隆志氏
ゲームシナリオ、シナリオディレクターとして『虹色ドッジボール　乙女たちの青春』『フルハウスキス』「Natural 2 -DUO-」等を手がける。

った状態で、付き合いだしてから本当にいろんなことがわかってくる。ギャルゲーの場合は、落とすまでのほうが楽しいと感じる男性ユーザーのほうが多いだろう、というのがありますね。乙女ゲーは、少女マンガの構造もそうですが、恋人になったからこそいろいろ起こるいざこざ、彼氏がいるのにライバルが現れて揺れるというような様子を楽しむ、という違いがあります。

編：そのほかに違いと言いますと。

水：恋愛が高まってくれればセックスが見えてきますが、そこを露骨に見せないのが乙女ゲーでは重要です。けれど、同時にそれとなく漂わせておく（笑）。逆に男性向けの場合、その辺りがあまりピュアすぎると全体的に子どもっぽく感じてしまうんですね。男性のほうがもっと即物的というか、妄想で広げるよりは目の前の現実を素直に見る感じが強いと思うので、18歳以上のゲームとかは関係なく、セックスの影が見えないゲームに男性は根本的に魅力を感じないだろうな、と思います。

娯楽の面白さは男女の壁を越える

編：主人公をどう設定しますか？

水：『ナチュラル2』という18禁のを恋愛ゲームに作り直すのを手がけたのですが、これは男性向けの割には、主人公のキャラがはっきり決まってます。でもそれを男性がどう思うかはあまり気にしなかったですね。けれど『フルキス』では、いかに主人公を女性プレイヤーに嫌われないようにするか気にしました。具体的には、男の都合に合わせない。要するにこびないってことですね。

編：女性のほうが、好意を持ってもらって向こうから来てほしい、というような心理がありますよね。

水：そういうずるい恋愛感情っていうのは、やっぱり不快感がありますよね。なので、『フルキス』にはお約束的選択肢がトラップとして入ってるんです。恋愛対象に「ニコニコする」みたいなのを安易に選びすぎると、男キャラに「ツマンナイ子だな」って思われたりする。相手に合わせれば100%受け入れられるわけではなく、相手を読むことが必要なように複雑に作ってあります。これが乙女ゲーでは強いかもしれません。男性向けのゲームももっと心理描写が細かくてもいいと思います。

編：今まで乙女ゲーというと、女性制作者主導で作ったものがクローズアップされましたが。

水：女性の感性で女性にとって面白いものを作る、というのがありましたよね。男性のシナリオライターがあまり書いてないか、書いてもパッとしない。でも、小説などでも人気のある作品は男女どちらにも読まれてますし、娯楽の面白さには男女の壁を越えたところがあるんじゃないかと思います。

編：他の乙女ゲーなどは参考にされましたか。

水：あまり参考にならなかったですが、一番驚いたのは、主人公が森の中に入っていって東西南北のどちらに進むかを選ぶと恋愛キャラが決まるというソフト（笑）。これはすごいと思ったんですよ。どうせ順番に攻略してくんだからこういうのもありでしょうけど、それはそれとして「恋人を選ぶのに東西南北かぁ」って（笑）。すごい割り切りなんですよね。選択肢というのはまったく意味がない、と作り手サイドが認めて勝負をかけている。

編：乙女ゲーが増えてきましたが、この後どうなるか。

水：市場が広がるにつれて、単純に恋愛だけをすればいいというのではなく、もっといろんな広がりを持ったものが出てくると思います。これからシナリオやシステム面が淘汰されて多様化していくのではないでしょうか。

編：ありがとうございました。

リアルとは逆の世界を表現するゲーム

ゲームの中で体験できる仮想の世界は、イコール「理想の世界」でもあるはず。ということは、男性向け「ギャルゲー」と女性向け「乙女ゲー」の中には、男女それぞれの理想と欲望が渦巻いている……!?

男性向けの「ギャルゲー」と女性向けの「乙女ゲー」。同じ恋愛を扱ったゲームにもかかわらず、その構造には異なる点がいくつもある。たとえば、なぜギャルゲーの主人公は顔が出ないのか。なぜ乙女ゲーにはライバルが出てくるのか。それは男女の恋愛観の差、性差のようなものが反映されているからでは……？　そこで、男女の恋愛について多くの著作を書かれている医師・藤田徳人氏にお話を伺ってみた。

女性は資産家　男性は無一文!?

藤田氏（以下、**藤**）：生物的に言えば、女性は卵を持ってますから資産家、男性は卵という意味では無一文でしかも誰でも代わりができる、という存在なんです。代わりがいくらでもあるものと、ないもの。男性は生物的に価値が低いんですね。男性は女性の持っている資産が欲しくてヨダレが出る。けれど女性にとってそれは資産を盗まれるということですから「いい男、強い男だったら」となります。この現実のために男性は常に競争させられるんですね。生きてるうちは絶対そこから離れられない競争、それを駆り立てる性欲。結構男性は悲惨なわけですよ（笑）。女性は逆に、基本的には女性だというだけで男性が向かってきてくれるために、比較や競争はほとんどありません。

編集部（以下、**編**）：女性であれば高望みさえしなければ向こうから来てくれる。男性の場合は、高望みしようとしまいと自分からがんばらなければそのまま、という感じでしょうか？

藤：常にそうです。そのリアルとは逆の状態を理想としますから、ゲームには自分の理想とする欲望を投影しますし、その欲望が達成されなければ面白くないものなんです。

　では、男性の欲望の根源は何かというと、女性がものすごく安売りしてくれること、なんですね。ハードルをゼロにしてほしいし、ゼロにしてくれる女性がたくさんいるということが男性の欲望なんです。現実の世界ではできないですから。「綺麗な女の子がいかに気軽にあなたに媚を売るか」ということが課題になっているんです。

編：なるほど、確かにギャルゲーや少年誌などで連載されている恋愛マンガはそういう世界ですね。

藤：そして男性が一番嫌なのは競争なんです。男性というのは常に競わされ、上位の人だけがモテるという世界ですから、負けてる人は競争があること自体、嫌なんです。そうすると、ゲームの中に男性キャラを入れられないんです。それは競争相手がいるということになってしまいますから。自分だけのものではなくて奪われる可能性があるということ、勝ち目がないという負けの意識を持ってしまうと男性はなえてしまうんです。

編：主人公である男性キャラの顔がない作品があるのも、それが理由なんでしょうか。主人公＝自分である、と？

藤：そうです。自分以外のものが許せない、コンプレックスなんです。

編：女性向けの乙女ゲーでは主人公がきちんと設定されていること

が多いですが……。

藤：女性には、「全然モテない」というコンプレックスが男性ほどないんです。大金持ちにコンプレックスはないでしょう？　生物学的に2割といわれる勝ち組の男性を狙っての競争というのはありますが、基本的に男女の関係は資産家と無一文ですから。だからまあ、卵がまんべんなく受精するんですけれども（笑）。

　そこで女性が大事にするのは自分なんです。自分がどう化粧するか、自分がどう変わっていくか、自分が周りからどう思われているか、とにかく自分を中心としたコミュニティを作るんです。だから、「あの男はダメよ」とかいろいろ情報交換をして資産を守ろうとする集団が必ずできる。女性はランク的というか、自分の位置が相対的に上がったうえで彼氏をゲットするということに欲望を感じるんです。相対的なものをすごく気にするんですね。一方、男性は比較されることを好まない。これは現実の世界とは逆なんです。男性は比較されまくってるし、女性は比較はほとんどされてない、そういう現実の関係の逆を行きたいというのが欲望の理想であって、それがゲームとして表現されていると思います。

見えない部分に反応する

編：乙女ゲーに出てくる男性キャラは、どちらかというと中性的な容貌で描かれることが多いですが、それはなぜなんでしょうか。

藤：なぜ、なよなよした男性が人気があるかというと、それは搾取しないように見えるからなんですよ。みんな卵泥棒でしょ、はっきり言うと（笑）。女性っぽいほど、そういう卵泥棒……セックスをがんがんして都合よく扱うようには見えないわけですよ。単に視覚的な問題なんですが、先進国全体として、女性系男性を好むようになってるらしいですね。ただ、排卵日が近くなるとワイルドな強い男にし好が変わるという論文が、何年か前に「ネイチャー」に紹介されましたけれども。

編：男性が女性向けの乙女ゲーを制作する場合、どんなところに気をつけたら良いでしょうか。

藤：女性が何になびくかということを考えて作らなければいけないですね。見た目の地位とか、財産とかかっこよさにだけ引かれるかというと、そうじゃないんです。見えないところの、普通人が意識しないひそかな余裕に女性は反応する。たとえば、待ち合わせに10分遅刻したとき「俺だって忙しいんだぞ」って言葉と「10分のおかげで本屋で面白いネタ仕入れられたよ」という台詞。リアルの場合「俺だって忙しいんだよ」って言ってしまうけれど、「おかげで10分すごい楽しかったよ」と言うのが本物の、高級な男性の持つ輝きなんです。それをバンバン連発するような男性キャラを作ってあげないと、女性は本当の意味ではときめかない。その、隠れたところなんです。

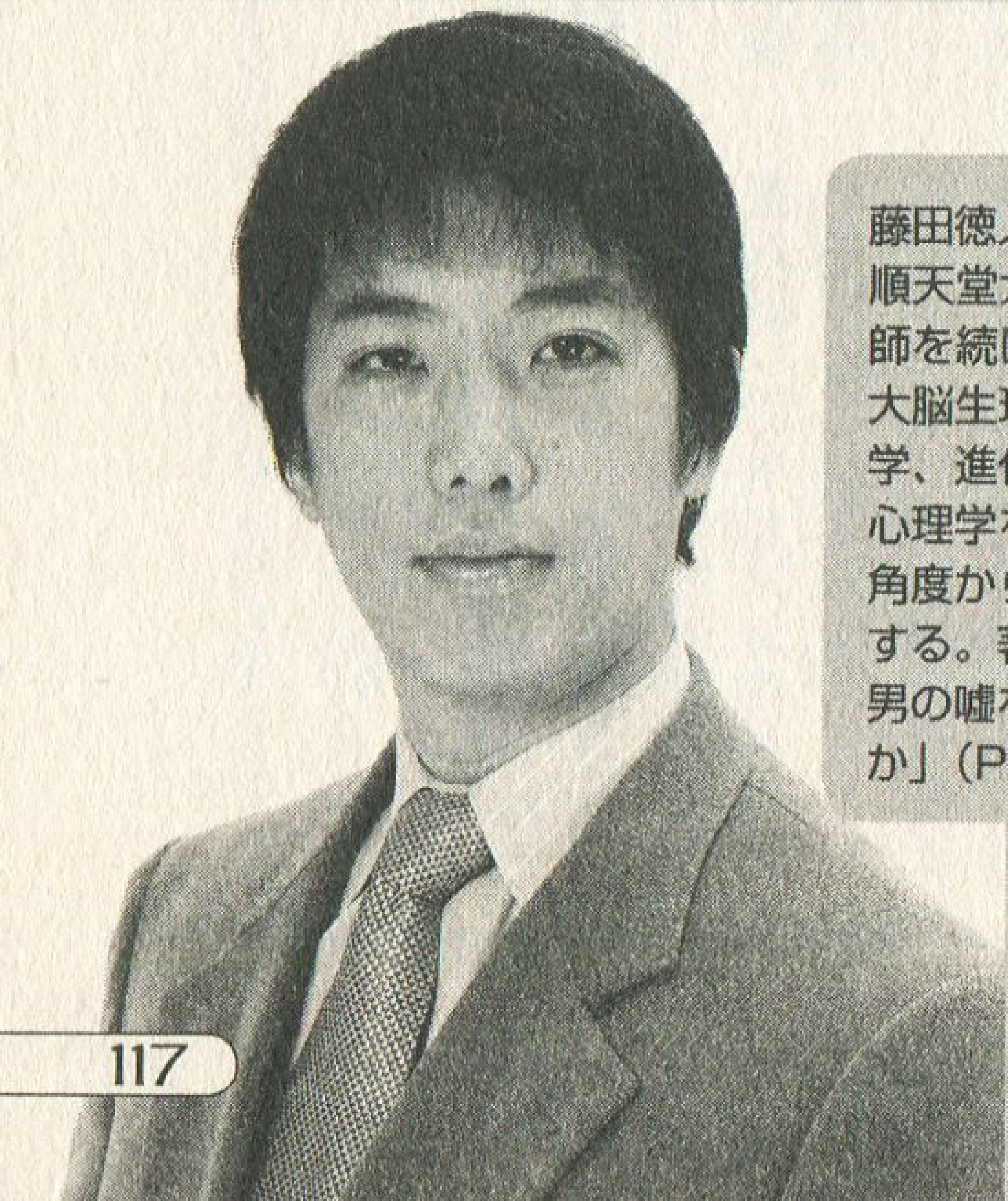
編：男性は、そこに女性が引かれるということを、自分で自分を理解してないということですか。

藤：そうですね。気づかないですよ。

編：逆にリアルの世界でも、俗に言うフェロモン系というか、外見によらずモテる男性がいますけれども、そういう人は、それが自然にできてるんでしょうか。

藤：そうです。どきどきしちゃうわ、っていう（笑）。しゃべり方ひとつ、目線の配り方から手のしぐさから全部ですよ。そういうのを考えて作ればいいんですけどね。そういう人が、困ったときに子どものように甘えてすがってくる、泣く。そういうのが女性には嬉しいんだと思います。

編：ありがとうございました。



藤田徳人
順天堂大学医学部卒業。医師を続ける傍ら、精神医学、大脳生理学、生物学、動物学、進化生物学、社会学、心理学を研究し、あらゆる角度から人間の行動を分析する。著書に「なぜ、女は男の嘘を見抜いてしまうのか」（PHP出版）他。

乙女ゲーミニカタログ

主人公は？　設定は？　'04～'05.3

**乙女の願いは多種多様。並べれば、恋の理想郷が見えてくる!?
04年から05年3月にかけて発売された乙女ゲーを紹介。**

遙かなる時空の中で3

舞台：源平争乱の時代に似た異世界。平家は怨霊を操る。
主人公：白龍の神子に選ばれた現代の女子高生。源氏側。
男性キャラ：頑固な源義経、知的な弁慶、心に傷を持つ平敦盛、一緒に来た後輩など。
内容：ある雨の日、春日望美は少年の姿をした白龍と出会い、異世界に飛ばされることに……。日本の歴史をモチーフにした異世界ロマンスRPGの第3弾。シナリオだけでなく毎回ゲーム性も凝っていて、今作は時空を越えて過去に戻り、選択をやり直せる「運命上書きシステム」が特徴。遊び応えは充分だ。


史実と夢を巧みに織り交ぜた世界設定。今回は歴史を書き換えることもできる

召しませ浪漫茶房

舞台：幕末風の島国「倭之島」にある和菓子屋「浪漫茶房」。
主人公：銘菓大会に優勝し、店を持つためがんばる女の子。
男性キャラ：文武両道の不器用な剣士、生意気な年下の符術師、動物好きで繊細な少年。
内容：現代でカフェを切り盛りする『きまぐれストロベリーカフェ』のシステムを発展させた経営シミュレーション。1年間で銘菓大会の優勝を目指して、客として知り合った男性に材料集めなどを手伝ってもらいながら和菓子の店を経営する。パラメータ上げと和菓子開発、お店経営の要素が絡み合い、難易度は高め。



お菓子作りと恋の両立を目指す。和風ファンタジーの世界観は乙女ゲーならではか

フルハウスキス

舞台：超エリート校の祥慶学園と御曹司・御堂一哉の家。
主人公：昼は年をごまかし美術教師、夜はけなげな家政婦。
男性キャラ：財閥の後継者、銀行の跡取り、元歌舞伎の女形、天才ピアニストの4人。
内容：カプコンの乙女ゲー初参入作品。両親を亡くし、無一文になったが明るく前向きな少女・鈴原むぎ。失踪中の姉を探すため、ひょんなことから昼は美術教師として学園に潜り込み、夜は美形4人に家政婦としてこき使われる。基本は選択肢を選ぶAVGだが、メイクアップやマッサージなどのミニゲームもあり。



少女マンガ風の演出が新鮮。こちらは一部で話題になったお風呂をのぞくシーン

マイネリーベ ～優美なる記憶

舞台：1935年、ヨーロッパの小国にある全寮制の学園。
主人公：ローゼンシュトルツ高等学園に入学した少女。
男性キャラ：理想家の侯爵子息、野心を持つ公爵家の長男、華族の日本人留学生など。
内容：耽美的な雰囲気に包まれた乙女ゲー。2年で自分を磨き、「シュトラール」と呼ばれる学園のエリートに告白されることが目的の育成SLG。ベースのシステムは『ときメモ』だが、女友達と遊び、機嫌を取ることが重要。男性ばかりにうつつを抜かすと爆弾が……。媚薬を使うなど女性のしたたかさが印象的。



同性の友達が本作のキーポイント。お茶の会でも好きな人の探り合いが……

※スペックはP111に掲載

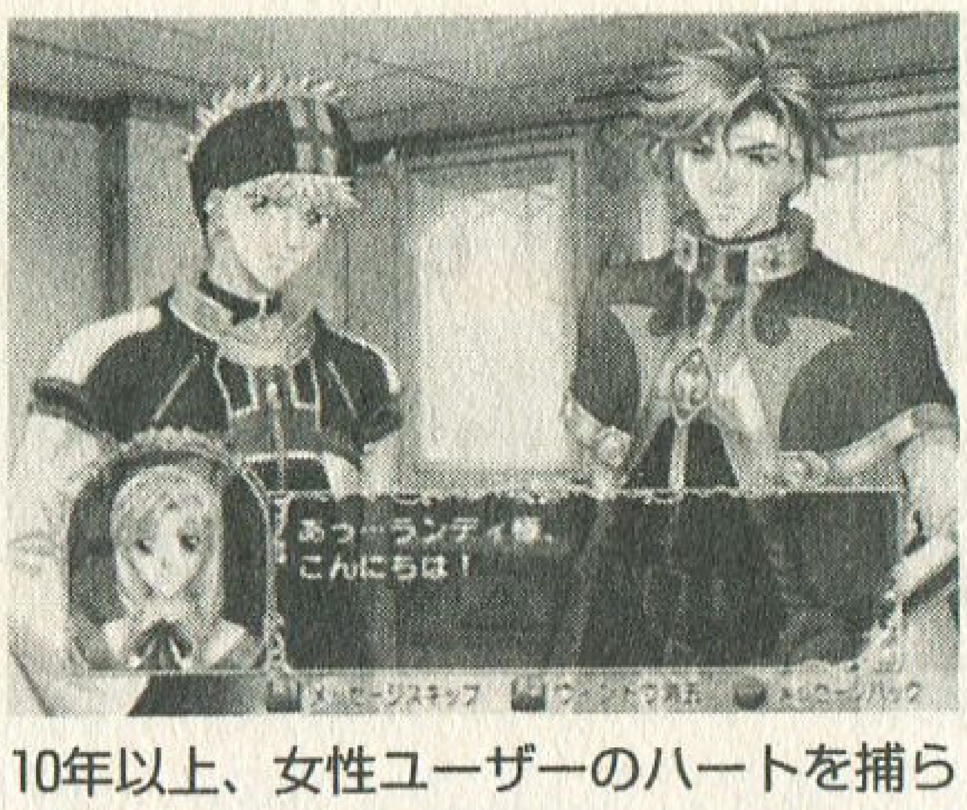
アンジェリーク エトワール

舞台：女王と守護聖たちが治める聖獣の宇宙と神鳥の宇宙。

主人公：突然「伝説のエトワール」に選ばれた女の子。

男性キャラ：女王に仕える守護聖9人、協力者の教官3人、占い師、商人など20人近く。

内容：主人公は宇宙を救う存在「伝説のエトワール」に選ばれた17歳の少女。守護聖の力を借りて「聖獣の宇宙」の育成を手伝うSLG。デートスポットや恋愛対象は多彩。昨年10周年を迎えた元祖乙女ゲー最新作。今作は伝統の女王試験がなくライバル不在だったことと、思い切った守護聖の追加が賛否両論を呼んだ。



10年以上、女性ユーザーのハートを捕らえ続ける守護聖たち。独自の世界を築く

ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆

舞台：ファンタジックな異世界の神の島・アロランディア。

主人公：星のあざを持つ神の生まれ変わり「星の娘」候補。

男性キャラ：神殿の予言者、口の悪い騎士、メガネの魔導師、無口な神官剣士など。

内容：3人のヒロイン、能天気な孤児マリン、記憶喪失の無口な少女アクア、異世界の巫女・葵の中から1人を選んで、7ヶ月間でパラメータを上げる育成SLG。男性キャラの授業を受けて、星の娘にふさわしい教養を身につける。03年に発売されたタイトルに外伝を入れた完全版。初代は98年PCでリリース。



3人の主人公のうち1人を選ぶのはシリーズの特徴。その性格はいずれも個性的

金色のコルダ

主人公：妖精に魔法のバイオリンを与えられた女子高生。

男性キャラ：クールなバイオリニスト、ピアノも弾けるサッカー部員、音楽の先生など。

内容：音楽科のある高校で、バイオリン初心者の主人公が音楽コンクールに参加するSLG。合奏で親密度が上がる。男性と仲良くなると楽曲の解釈が深まることも。解釈によって曲調が変わるのが新鮮。

DOUBLE REACTION! PLUS

主人公：双子の弟が大好きな少女。ボーイズラブも好き。

男性キャラ：ワイルド系の自治会長、クォーターの寮監教師、パリから来たシェフ……。

内容：双子の姉弟、悠里と海里の心と体が入れ替わってしまった！　悠里はこの立場を利用し、学園で数々の美少年と出会う……。乙女ゲーとボーイズラブの要素をそろえたPC用AVGのPS2移植版。

放課後のLove Beat

主人公：高校生バンドから作曲の依頼を受ける女子高生。

男性キャラ：無口で一見内気なボーカル、ナンパなギタリスト、理屈っぽいドラマー。

内容：クラシックしか知らなかった響ルカは、転校先の高校でバンド・セシリアの音楽に衝撃を受ける。やがてメンバーと音楽を通じて交流することに。リズムゲーム仕立てのライブパートが恋愛のカギ。

幕末恋華・新選組

主人公：会津の道場で生まれ、剣に人生を賭ける桜庭鈴花。

男性キャラ：ノリが軽い近藤勇、発明マニアの山南敬助、気さくな坂本竜馬など10人。

内容：新選組初の女性隊士となった桜庭鈴花。新選組のメンバーたちと死線をくぐり抜けるうちに、いつしか恋が芽生える。選択肢を選び、好感度を上げるAVG。史実とアレンジのバランスが絶妙。

Darling Special Backlash ～恋のエキゾースト♥ヒート～

主人公：雑誌の読者リポーターに採用された普通のOL。

男性キャラ：知的なメインドライバー、勝ち気なテストドライバー、穏和なメカニック。

内容：記者としてレーシングチームに通う主人公。取材を進めるうちに、サーキットの男たちと仲良くなる。PCゲームから移植されたAVG。乙女ゲーには珍しく、リアリティのある設定が売り。

怪盗アプリコット完全版

主人公：母の跡を継ぎ怪盗を目指す女子高生、望月あんず。

男性キャラ：怪盗を追う新聞記者、ワガママな美少年アイドル、怪しいたこ焼き屋。

内容：8代目女怪盗アプリコットとしてデビューすることになったあんずは、先代の母から「5人の男性のハートを盗むこと」という課題を出される……。PCとDC、PSの全要素を入れたAVGの完全版。

新たなるユーザーをどこまで開拓できるか

乙女ゲーの歴史は、コーエー（当時、光栄）の『アンジェリーク』によって扉が開かれたが、ここまで述べたように、1作目から数えるとはや10年以上の月日が経過している。十年ひと昔という言葉もあるように、家庭用ゲームの歴史から見ても決して「ここ最近のぽっと出」ではない。だが、男性ユーザーが圧倒的に多いゲーム市場においては、まかれた種が大樹に育つことはなかった。ゲーム市場全体から見れば、まさに細々と、ごく限られた同好の士の間でのみ評判になっていただけだった。

また、明らかに「別物」であるため本特集では扱っていないが、女性向け恋愛ゲームには「ボーイズラブ」（女性向けに描かれた男性同士の恋愛）というジャンルもある。男女の恋愛を描いた乙女ゲーと比べて、男性諸氏には嫌悪感を抱かせるような設定のため、こちらはさらにメディアの扱いもひっそりとしているが、マンガ、小説などにおいてはかなりの勢力を誇っている。もちろんゲームとしても、主に18歳以上推奨のPCゲームとして多数発売されており、昨年辺りから、これらボーイズラブゲームの移植作品が目立っているのも特筆すべき事柄だろう（流れとしては男性向けのPCエロゲーがリファインされて、家庭用ギャルゲーになるのと同じである）。

男女の恋愛を描いた「乙女ゲー」、男性同士の恋愛を女性が好むように書いた「ボーイズラブ」、どちらも女性向け恋愛ゲームという点は共通している。これらの状況を見るに、家庭用ゲームの歴史20数年目、『アンジェリーク』発売から10年を数えてようやく、作り手、受け手ともに、女性向け恋愛ゲームを支える土壌ができたのだと言えよう。

RPGにおける『ドラクエ』『FF』のような、突出した名作がまだ出ていない乙女ゲー市場。これから参入するメーカーにとっては、もしかすると自作品こそが「乙女ゲーのドラクエ」になれるかもしれないという可能性を秘めている。売上データが示すように、丁寧に作りさえすれば確実に見てくれるユーザーもいる。ゲーム業界全体が停滞気味の今こそ、新たな市場、新たなユーザーに挑戦した作品が出てくることを期待してやまない。

ゲーム書評



イラスト：Rica

王道の攻略本、ファンブック、画集、シナリオ集、ノベライズ、4コマやストーリーものの各種マンガ、そして「ゲーム脳」やゲームメーカーの経営的な話に踏み込んだ本まで、いまや書店にはゲームにまつわるさまざまな書籍がはんらんしている。そんな中から注目の1冊を紹介していくコーナーがスタート！

かつてゲームは観光だった

本コーナーの記念すべき第１回目は、やや時期を外してしまった感もあるが、ゲームマニア必見の名エッセイ集**「ジュ・ゲーム・モア・ノン・プリュ」**をお届けしよう。

本書は一見、まったくゲームとは関係なさそうな装丁をしている。いわゆる昔ながらの古い文庫（を、パロディにしているのだから当然なのだが）にも似て、帯にかかった「あの芥川賞作家が放つ、入魂のゲーム批評!!!!!!!!」というキャッチコピーがなければ、まったく内容が想像できない本である。

著者のエッセイスト・ブルボン小林氏が「CONTINUE」や「ハイパーコラムステーション」等に連載していた原稿と、その他ゲームに関係するエッセイを集めたのが本書。「なるべく取材はせず、洞察を頼りに」エッセイを書くという氏のスタイルによる「ゲームへの洞察」は、読んでいてひざを打ちたくなるようなものが多い。

たとえば「かつてゲームは観光だった」。あの『ゼビウス』にナスカの地上絵が、『スカイキッド』に自由の女神が出てくる理由。『ファンタジーゾーン』の多彩な画面デザイン。我々は直に「そこ」に「行く」のだ、というくだりには深くうなずいた。確かに私自身、１面クリアもおぼつかない『グラディウス』に何度も挑戦し、『Gダライアス』をコンティニュー使いまくってゴリ押しクリア（シューターのみなさんにとってこれは「クリア」ではないらしいけれど）をしたのは「先が見たい」からだった。荒いドットで、時にはきらびやかなポリゴンで描かれた「世界」の中を、戦闘機で飛ぶというそのものが快感であり、ＳＴＧをやりたい、という大モトのモチベーションになっている。弾を撃ちまくって破壊するそう快感とか、神プレイを極めるとかいうのは、そこからもっと後の話なのだ。また、なんだかんだ言ってもＲＰＧが廃れないのは、この観光という一面……知らないどこかに行きたい、見たい、という気持が強いからという指摘も、そのとおりだ。

ほかにも、発売されそうにないゲームを嗅ぎわける嗅覚の話「本当に発売されるのか」。わかりやすい暴力表現よりも問題があるのではと提起した「ゲームの中でいじめたいという気持ち」。改良版、リメイク版が出たときに新要素が加わるのがイイことばかりではない「つらいつぶやき（選べてしまう、ということ）」など、レトロゲームから新作まで、ゲームにまつわるさまざまな見方を示してくれる。

『ドラクエⅧ』のサブタイトルが全然覚えられない、というたぶん誰もが思っていた（けれど天下のドラクエだけに、なんとなく黙ってしまっていた）話で「○○と○○と○○の○○」を「大根とベビーリーフと蛸のマリネ」みたいな風だったか？　というたとえに笑い、留飲を下げるもよし。男の子向けの勇猛さが強調されたゲームの濁音至上主義に対して、セガが出した『ファンタシースター』が「ファンタジー」ではなくて「シー」であった点に注目した「ぐっとくる「ゲームの」題名」で、古今東西のさまざまなゲームタイトルに思いをはせて懐かしむもよし。該当するゲームの画面写真も豊富に含まれていて、特に『４人打ち麻雀』のタイトル画面で「人」の字がアレに似ていると言われて思い出せなかった人も安心。

笑ったりうなずいたり、ゲームが好きなら全編みっちりと楽しめるはず。全体的に辛口な面があるので、そういった向きが好きな方にもオススメだ。



ジュ・ゲーム・モア・ノン・プリュ
ブルボン小林
太田出版　1400円+税

読者あっての本ですから



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

春は来るけど
オネーさん大ピンチ！

●エー、大変残念なお知らせです。今現在、オネーさんはインフルエンザA型に感染、闘病中でありまして、完治を待たずしてこのコーナーの〆切が来てしまいました！ よって今回比較的リアクションが鈍くなる傾向にあると思われます！ ゲホゲホ！

○エー読者様的にはもう4月デスカラ、どっちかというと花粉症なのカモ知れませんが、オネーさんを見ているコチラとしては、あまり例年と変わり無いのデスケレドモ、しかし夜はマダマダ寒いので健康管理には充分お気をつけて頂きたいトコロデス。

●去年の予防注射、丸外れじゃんよう〜ナンなの一体！ ゲホゲホ！

■花粉が飛びまくってますね。去年の30倍だそうで「ふざけんじゃないわよー！」って感じです。もう外なんか出たくない。杉の木なんか滅べばいいのに。編集部の皆さんは無事ですか？

（東京都　和夏）

●モ、ゼンッゼン駄目！ ゲホゲホ。

■7月号あたりで『ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ』と『ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡』の対決批評もしくは両作を比較しながらの批評を読みたい。個人的に卯月鮎・水野隆志両氏の批評が好きです。

（福岡県　アンチホークス）

■ひょうしがなんかなつかしい。うれしい。

（兵庫県　松浦敦）

●オネーさんも長く続いて欲しいです。マジで。ゲホゲホ。

■FC版『第2次スーパーロボット大戦』が"とても面白い"と感じる今日この頃です（GB版、PS版は遊んでいないので一概にそうだとは言えないのですが……）。

（埼玉県　二代目伊集院光）

○シシタンも気持ち判ります。最初の一口目の美味しさって残りマスヨネー。

■6ページの「ゲーム業界の動き」の12月22日に「PSP発売日が12月12日に決定」になってましたね……。これではちゃんと誌面をチェックしているのか疑問です。

（富山県　しぶしげ）

●深く反省させマス！　ゲホゲホ。

■そろそろPS3やXBOXの次世代ゲーム機の話題が紙面を賑わし始めそうですね。意外な切り口を楽しみにしています。

（東京都　元祖アムラー）

○この次の号にはE3の情報が入ってきますからまたドドっと動き始めるカモしんないデスネー。

■ドラクエⅧの批評を読んで、ドラクエをやっていて、なぜ、任天堂のゲームをやっている気分になったか、自分なりに納得できました。本当に隅々まで丁寧につくられており、見た目などもファミコン時代からやっている人間としては、いい時代になったものだと思ったりしたのですが、実際にプレイしてみると、つまらないというか、料理に例えるなら、「確かにドラクエ風味だけど、味薄いな、ほんとにダシとったんか」という感じだったのです。そんなことがあって、前号や今号の特集にあったPCやXBOXのゲームに興味を持ち、本格的にそっちに移ろうかなと計画しているところです。

（三重県　BUCH）

■二ヶ月は長いですねえ、特集をしても、もうその話題が過ぎているなんてことも多々。高校生なので金銭的にはたすかりますが。NDSくれませんか？　妹の合格祝いに(ぇ

（東京都　鈴木宗雄）



●高校生ならバイトして妹に買ってあげる位の甲斐性もたんかい！　ゲホゲホ。

■ドラクエも終わって軽い虚脱感があります。もうゲームはしばらくいいかな～。

（大阪府　かどまじんDK）



○それが普通の娑婆っ気というモノデス。年がら年中ゲームというのも新しい経験を得る機会を自らオミットしている気がしますよネ。

■僕は中3の春、PCエンジン版の『ときメモ』と出会えた事で3次元の女への未練を断ち切る事が出来ました。勿論、高校受験には落ちました。2次募集で入った高校へも殆ど行かずバイトに明け暮れ、3年の3学期で辞めました。卒業、ポヤッチオ、プリズマ……数々の2次元の女性達との幸せな

読者イラストギャラリー



〈東京都　モンキーターンAマンダム〉少なくともモ○ゾー&キッ○ロよりはこちらのほうが……あわわ。

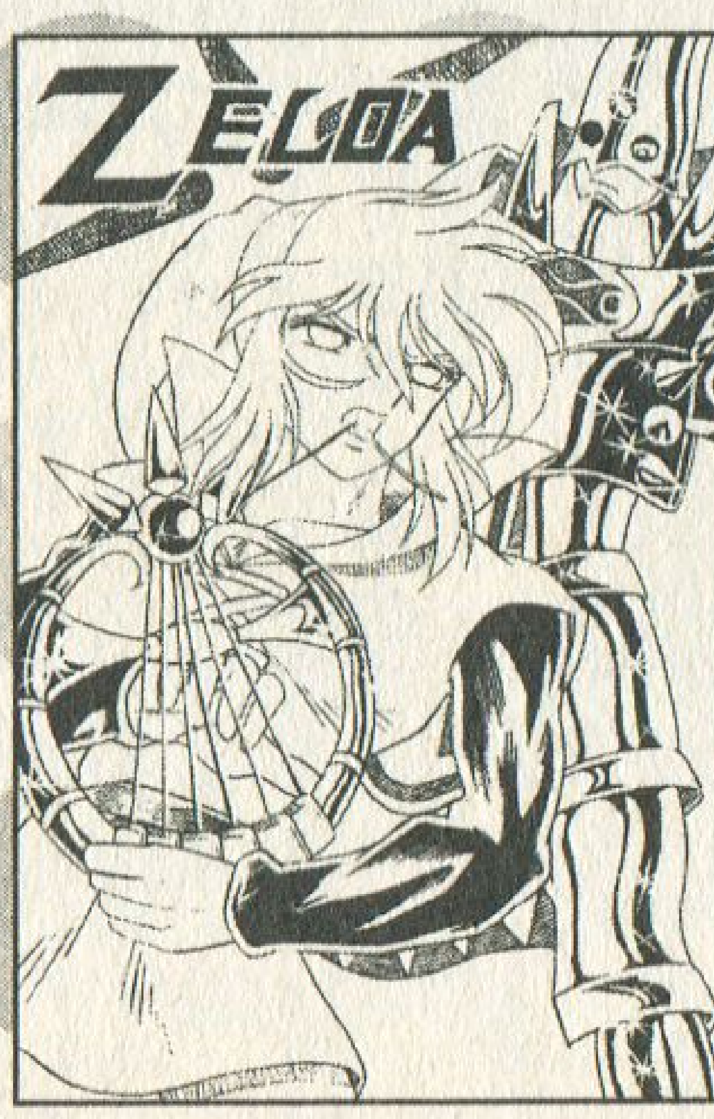


〈埼玉県　キャラメル・Z〉あとは「電車男」を付録に付ければ完璧ですね！　ってオイ。

切にイラスト募集中!!

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで

なお、応募イラストは返却できませんので、ご了承ください。



〈東京都　上野健二郎〉そこはかとなく小宇宙が燃え上がりそうなリンクですね。



〈東京都　ドレゴング〉蛇がうまそうに見えるゲームっていうのもなかなか珍しいかと。

時間を経験しながら、くそったれなこの現実世界を何とか今まで生き抜いてこられました。そんな僕は今「魔法先生ネギま！」に夢中です。コミックスも全巻揃えました。CDも全種類揃えました。だから僕はもう、大丈夫です。おニャン子世代でもなく、モー娘。にも全く興味が無かった僕が、こういった俗っぽいものにハマれているという事実が堪らなく嬉しいのです。世の中全てバーチャルになってしまえばいいのにぃっ!!!
（東京都　かえるあたま）

●長文でのカミングアウト、お疲れ様でした！　ゲホゲホ。

■最近表紙がちょっとクールな感じの美少女絵なのは、二次絵萌えに抵抗がある読者を今の内に慣れさせておいて、いつか二次絵美少年を表紙に持ってこようと策謀する奥山編集長の奸計に違いない。
（広島県　WarBird）



○ナルホド！　●しかし今回の『ゲーム川柳』は、前回とはうって変わって投稿多数につき、ナント初めて掲載を絞りました！　ついにクオリティが問われる時代に突入しましたので、皆様頑張ってください！　ゲホゲホ。

■「脳内で／イベントCG／作り出す」テキストばかりの美少女ゲームでよくやります。
（大阪府　玉魯）

■「急ぎ足／魔王の待つ部屋／西日差す」赤冬歩
（大阪府　ファッ休さん）

■「ドリキャスに／今も発売／ギャルゲーム」（長野県　世迷い子）

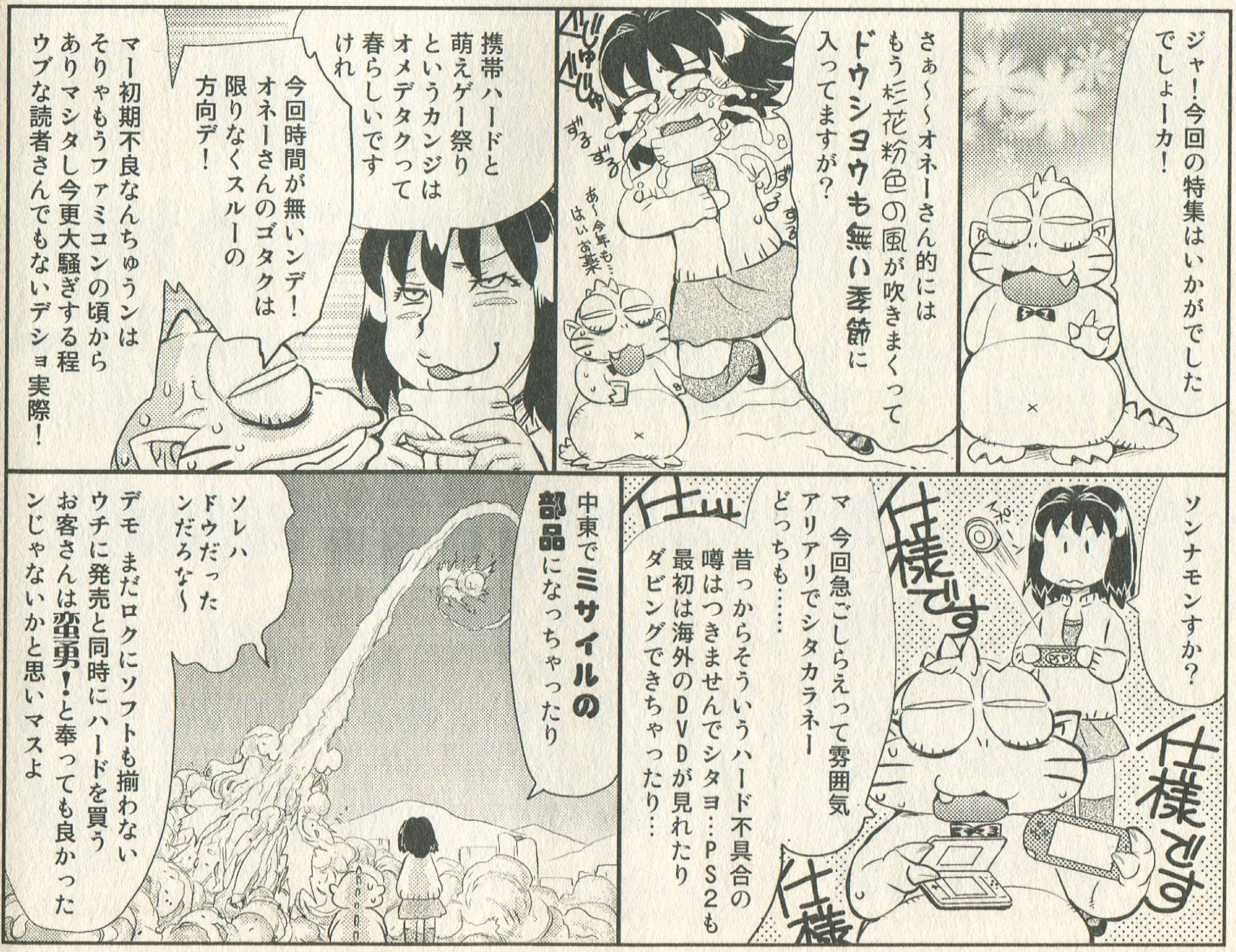
■「なにかない？／思うがなぜか／なにもない」ほんと買わなくなったなあ。（埼玉県　もぃもぃ）

■「ゲーム屋で／必ず最初は／ワゴンセール」サタニストにはまだまだ宝の山です。
（千葉県　床屋刈）

■「金が無く／奥の棚に／一直線」三桁値札の中古ゲームでしか遊べません。
（岡山県　RYO）

■ゲームキャラ川柳なんていかがでしょうか？「真琴さん／彼女は春の／代名詞」Kanonより。
（福井県　ぺんぎん）

○キャラの川柳もアリアリデスネ！　ドシドシお待ちしてマス！



読者遊戯
~DOKUSYAYUHGI~

○では、今回のお題は、「ゲームでヌクヌク！」デシタ！

■夏にホラーとよくいいますが私は冬です。特に『零』シリーズは夢中になって霊を追いかけてると頭マッ白。寒さを忘れます。えっ？ そっちの「寒い」じゃないんですか？ でも夢中になればヌクヌクです。
（大阪府　玉魯さん）

■百合に萌える。
（兵庫県　松浦敦）

■怒りで頭に血が上るゲームをプレイすれば体がカッカします（別の意味で）。
（秋田県　極東第3帝国さん）

■『スーパーマリオサンシャイン』をやりまくる。
（長崎県　ゴミステ2さん）

■積みゲーで風の流れを遮断する。
（岩手県　くまっ太さん）

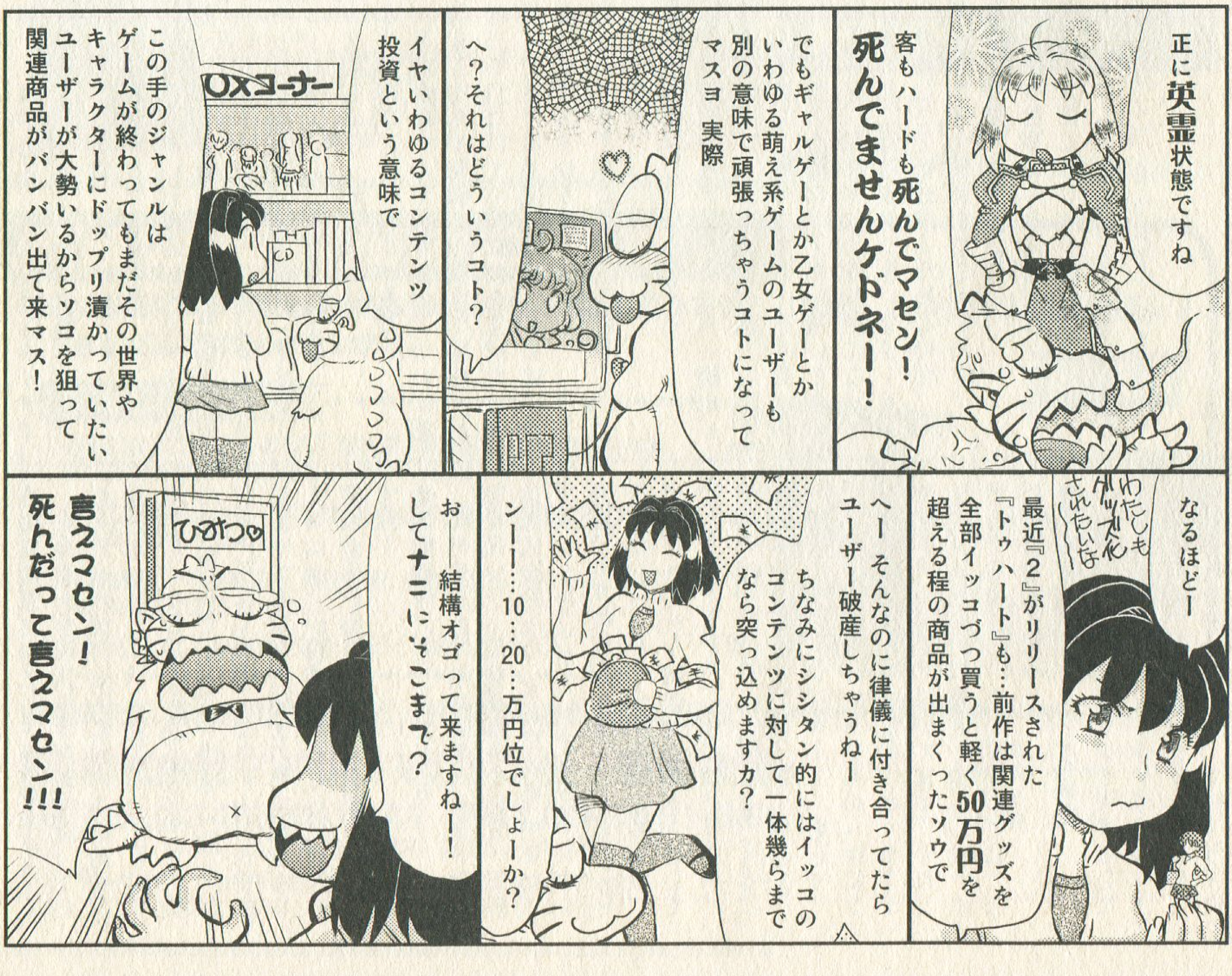
■筋トレしながらゲーム。いやマジで。RPGやりながらスクワットとかしてますし。難点はゲームに集中できないこと（笑）。
（東京都　和夏さん）

■火事を消火するような火を題材にしたゲームをプレイすれば暖かい気持ちになれるかも。逆の状況で、かつて『トゥームレイダース』（SS版）を冬にプレイして水中を泳いだら寒気がしたから。（山形県　武田晋さん）

■新しいマシンを買ってセッティングします。手順が複雑であればあるほど燃えます。
（千葉県　グッホジッヘさん）

●コレも山程投稿きちゃいまして、載せきれないのが極めて残念でした！　コーナー拡張したいンですけどページ無いンですよゲホゲホ。

○そんな次号は、「**このゲームキャラは一生忘れられない！**」デス。別に愛とかじゃなくて全然構いませんのでマイナーかつ強い執着を持つアナタの心の深い部分に潜むキャラをその理由と共に是非ともヨロシクデス！



執筆者一覧

◆天野譲二／あまの・じょうじ
TOKYO-MEGAFORCE隊長兼電子遊戯鬼畜道師範。著書に「電子遊戯鬼畜道」「面白いDVDの本」等。九州出張のついでに長崎の某ソフトハウスに取材できなかったのが残念。HPはhttp://megaforce.org/

◆飴尾拓朗／あめを・たくろう
奇行師団G-trance丁稚。先日、香港から帰還した友人とガンプラざんまいの一週間を過ごしたのがきっかけで、一気にガンプラ熱が上昇。仕事を放り出して狂ったようにガンプラを作り倒す毎日。

◆Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
最近めっきり本誌から仕事の依頼が来ないのは、扱いにくいことが原因と聞いてややへこみながらの確定申告準備中。NDSにはまらなければもっと早かったのに……。

◆池谷勇人／いけや・はやと
ライター兼アナリスト。ただいまオンラインゲームがらみの書籍を編集中ですが、一方では仕事に追われオンラインゲームからは遠ざかるばかり。こんなんで大丈夫なんでしょうか……。『モンスターハンターG』はいい息抜きになりました。

◆卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。最近、永久無料のオンラインRPGに友人がハマっている。場所代は無料だが、特別なアイテムを買うにはお金がいるのだそう。飲み物でもうけるカラオケボックスみたいだと思った。

◆AZ1号／えーぜっと・いちごう
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/
ゲームと映画をこよなく愛するモノ書き。最近はDVD化された「SAW」について、あちこちで語り合うのが無上の楽しみ。そういえば、PSPの電源を入れなくなってから随分たつような……。なんか最近、ゲーム∧映画って感じなのか⁉

◆大杉仁／おおすぎ・ひとし
まさか2度目の出番があるとは思っていなかった辺境系ライター。最近ようやく『MGS3』をクリアして号泣。いいですねこれ（遅えよ）。

◆大槻典博／おおつき・のりひろ
71年生まれ。関西大学社会学部卒。GDC2005は中村彰憲氏と共に取材。E3 2005についても取材予定。

◆緒方カズキ／おがた・かずき
『ときメモOnline』に萎え気味のギャルゲーマー。こんなのより『ネギま！』（というか『ガンパレ』）のシステム発展させたギャルゲー作ってよ……。

◆がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな37歳。

◆紀野康隆／きの・やすたか
ライター。いわゆる評判のゲームを買ってほぞを噛むたび、自分が思う「面白いゲーム」と世間一般のソレとのギャップに真剣に悩む昨今。『アナザーコード』って面白い？『メテオス』って楽しい？ ねえ？

◆斉藤智晴／さいとう・ともはる
目がかゆいんであります。ついに花粉症とやらが発病した模様で困惑。目玉三つつなげて宇宙に打ち上げたい気持ちでメテオス面白いですが目は三つないイラストレーター。
http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/（↑依然停滞中）

◆鴫原盛之／しぎはら・もりひろ
学生時代からゲームライター始め、卒業後は某メーカーで営業職として7年弱勤務し、昨年またライター業に復帰。仕事の合間にゲーセン通いをするつもりが、順序がすっかり逆になっていることに最近気がつき、フリーランスの厳しさを痛感する今日この頃。ただ今お仕事大募集中でございます。

◆多根清史／たね・きよし
最新の仕事は「みんながコレで燃えた！ NEC8ビットパソコンPC-8001・PC-6001永久保存版」（アスキー）。レトロPC好きならぜひ！

◆中村彰憲／なかむら・あきのり
立命館大学政策科学部助教授。IGDA日本の関西地区における活動を開始いたしました。近日中にGame Developers Conferenceの報告会を大阪の某所にて開催します。詳細はIGDA.JPにて確認ください！ 西日本においても開発者同士の自由闊達なコミュニティが構築されることでゲーム業界全体が盛り上がれば素晴らしいですね！

◆名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在は株式会社セガ R&D本部 アミューズメントヴィジョンディヴィジョン部長。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

◆脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
職業イラストレーター？ 最近やった仕事は、オーガストさんの「はにラジ」がCDになりました。パッケージやブックレットで描いてます。それとジャレコさんの「魔王が堕ちる日」は、そろそろ出る？ 出てる？（苦笑）なのでよろしくです。

◆橋本和明／はしもと・かずあき
小学生時代からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライタ

ーとしてさまざまな雑誌で活躍中。

◆原田勝彦／はらた・かつひこ
いつの日にか『アウトランナーズ』が移植されると信じてやまないフリーライター。そういや『ターボアウトラン』はタウンズにも移植されてたんだっけか。

◆春生文／はるお・あや
ライター。巨万の富や高スキルを有するキャラを操ることができようと、友が去ってしまった世界には意味がないと、ネトゲユーザーの多くは言う。目には見えない「何か」が、そこには確かにある。

◆藤原修二／ふじわら・しゅうじ
ライター&編集者。最新作が出るたびに変化していく『WE』に驚き。失敗もあるけど、こういう姿勢が大ヒットにつながるんだなあ。

◆水野隆志／みずの・たかし
遊びで『バイオ4』をやり、仕事で『フルキス』をやる。最近、1日におけるカプコンのウエイトが大きい日々が続いています。

◆MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団〝phonio〟のリーダーであり、いろんな言葉を紡ぎながら生きる関西人。ピンクのニンテンドーDSを購入しようかと思ってたら、嫁に「33歳にもなってピンク!?」と変な目で見られました。ピンク好きなのになぁ。いや、エロい意味じゃなくて。
http://www.phonio.jp

◆山谷剛史／やまや・たけし
日本では稀な世界でのIT&ゲーム専門ライター。1年にわたる連載は今回が最終回。どうにか6回で締まるよう詰めましたがどうでした？　もしもっと中国の事情を知りたいなら、ぜひ奥山編集長に訴えちゃってください。

◆箭本進一／やもと・しんいち
フリーライター。近刊に「みんながコレで燃えた！　NEC8ビットパソコンPC-8001・PC-6001永久保存版」（アスキー・共著）。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
今後の「ゲーム批評」企画編集の参考にさせていただきますので、よろしければご意見ご感想をアンケートにてお寄せください。
お答えいただいた内容、ご住所の一部とお名前(ペンネーム)を「ゲーム批評」誌面に掲載させていただく場合がございます。その旨ご理解をお願いいたします。
ご回答いただいた方の中から抽選でプレゼントをお送りいたします。その際にご記入いただいた個人情報（ご住所、お名前、電話番号）を利用させていただきます。ご了承ください。
締切は2005年5月17日、当選者の発表はVol.63（6月3日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.62
アンケート係」行

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号　■住所
■年齢　■性別　■職業

以下は右欄にご回答ください

①欲しいプレゼントを127ページより1つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を3つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を3つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥「美少女ゲーム地獄変」の勝者はどちらだと思いますか？　また、次回希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑦『ティアリングサーガ』と『ファイアーエムブレム』の新作がほぼ同時期に発売されることについて、どう思いますか？

⑧あなたは『ファイナルファンタジー』に何を求めますか？

⑨あなたにとって一生忘れられないゲームキャラは何ですか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②　③

④ 購入した／購入しなかった　理由

⑤ 1.　2.　3.　4.　5.

⑥

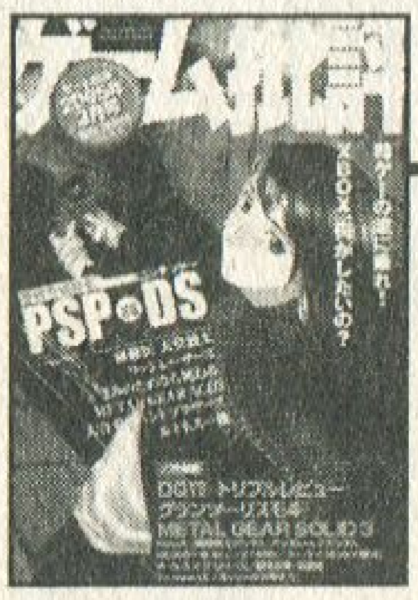
⑦

⑧

⑨

⑩

バックナンバーインデックス



Vol.61　2005年3月発行／780円(税込)

■PSPvsニンテンドーDSソフトレビュー
『研修医　天堂独太』『リッジレーサーズ』など計10本を批評
「ライフスタイル」のPSP、「異質な体験」のニンテンドーDS

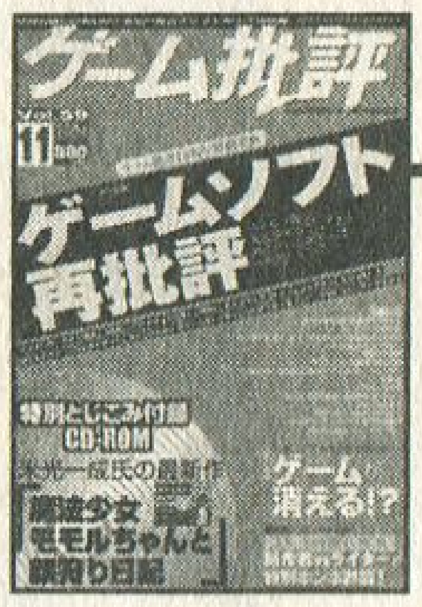
■XBOX、何がしたいの？
XBOX3年間の軌跡
XBOX、こうすれば売れる？



Vol.60　2005年1月発行／780円(税込)

■2004年GJゲームアワード
「バーンアウト3」「プリンス・オブ・ペルシャ」「EyeToy:Play」など計13本を紹介
GJアワード番外　2004年"珍ゲー"シーン総括

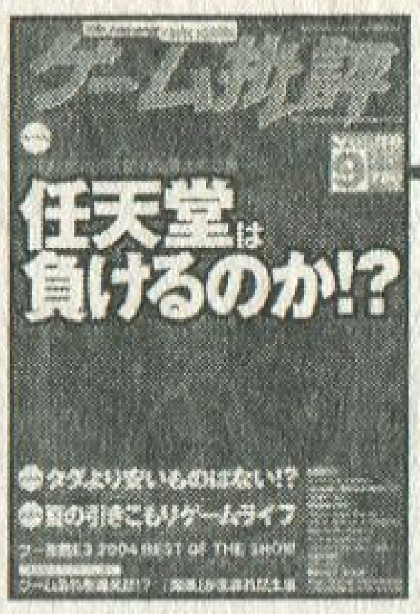
■PCゲームをやらないか？
日本ファルコム 加藤正幸氏インタビュー
ローカライズの難しさを君は知っているか？



Vol.59　2004年11月発行／特別定価880円(税込)

■ゲームソフト再批評
『Doom』、『バイオハザード』、『AZEL』、『Air』など計12本
連載「ダイスの挑戦」のその後を探る

■ゲームが消える!?　～古いソフトはどうなるのか～
ベスト版のあり方とは？
エミュレータは「悪」なのか



Vol.58　2004年9月発行／780円(税込)

■任天堂は負けるのか!?
過去の開発環境に見るDSへの展望
岩田社長発言と開発者の声から探る任天堂の新戦略

■タダより安いものはない!?　フリーゲームの今
なぜ、フリーゲームを作るのか
おすすめフリーゲームサイト

Vol.52　2003年9月発行／780円(税込)　品切中
■オンラインゲームの虚実
■快楽！　ゲーム音楽

Vol.53　2003年11月発行／780円(税込)
■ゲームは犯罪者を生むのか。
■洋ゲー大侵攻

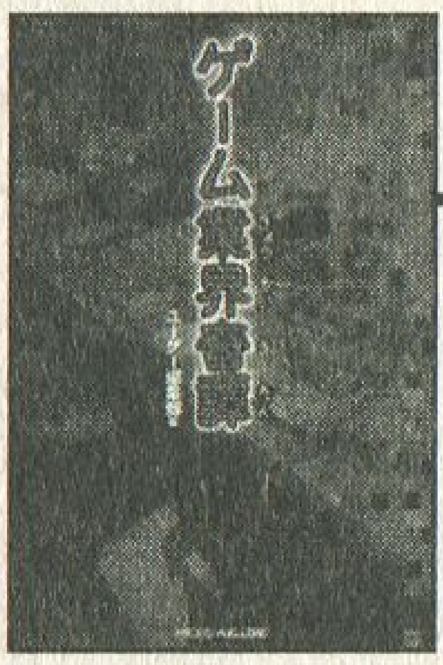
Vol.54　2004年1月発行／780円(税込)
■最強ガンダムゲーム
■ゲーム雑誌批評

Vol.55　2004年3月発行／780円(税込)
■シリーズゲームの盛衰
■クリエイター再編

Vol.56　2004年5月発行／780円(税込)
■ゲームが売れない！　客が来ない!?
■リアルすぎて困っちゃう！

Vol.57　2004年7月発行／780円(税込)
■珍ゲーで、何が悪い
■買ってはいけない攻略本

関連書籍



ゲーム業界奇譚
04年7月発行／1,155円(税込)

■「流行り神」の章
九字を阻むモノ、喰らうもの達、「流行り神」が呼ぶ……、他
■「零」の章
ぶら下がる足、走り回る足音、長い髪、他
■名もなき業界人達が語る章
惹かれて来た者、赤い基板、妖怪おとろし、他
■ゲームセンターで起こった怪異の章
もう一人いる、使わないで、ゲームセンターS、他



ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行／1,260円(税込)

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム&ウォッチ／安田朗氏：ストリートファイターII／薗部博之氏：ダービースタリオン／米光一成氏：ぷよぷよ／メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

郵送定期購読のご案内

定価780円(税込)×6回
4,680円

従来の郵送による年間定期購読も引き続き受け付けております。
こちらもぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

①巻末に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）を切り離す。
※払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規／継続」欄の「新規」に丸をつけてください。

③購読期間（1年間のみ）、郵便番号、住所、氏名、E-mailアドレス、電話番号をご記入ください。

④郵便局窓口にて所定の金額を添えてご提出ください。

【注意事項】

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。※次号7月号からのお申し込みは、5月18日(水)までにお申し込みください。

■本誌巻末の払込取扱票以外でのご入金は受け付けかねますのでご了承ください。

■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください(刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡を差し上げます)。

■お申し込み時にご記入いただいた個人情報(お名前、ご住所、電話番号)は、「ゲーム批評」の郵送時のみ利用させていただきます。

書籍の未着、送り先住所変更など、各種お問い合わせは、お手数ですが下記連絡先までお願いいたします。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
(お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30～12:00、PM1:00～6:00までとさせていただきます)
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
(件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください)

Editor's Room

8年前にも「二人で1冊作る」という経験をしてますが、他の仕事も抱えた今回の方がなぜか楽に感じました。作業量は増えているのに……。良い意味でも悪い意味でも慣れてしまったのかもしれません。最近は自分のダメさ加減がアレもコレも目について落ち込んでばかりです。ま、そんなときは「おおきく振りかぶって」を読むに限ります。個人的にスポーツマンガの双璧は「スラムダンク」と「Jドリーム」だと思ってるんですが、「おお振り」はそのどちらとも違うアプローチの名作になりそうな気配が漂ってます。要注目。（奥山）

世間的には花粉やらインフルエンザやらが猛威を振るう季節ですが、幸い私はどちらもスルー。特に花粉は、生まれてこのかた経験したことがないので、悩まされている方々を見るたび心苦しい限りです。しかしすごいですね、対策グッズとか治療法の数が。花粉の出ない杉に植え替えていくなんていう壮大な話も聞きますが、実際にやったらこれらの関連産業は軒並み壊滅ですな。難しいところです。ところで、毎年この季節になるとほとんど決まって鼻カゼをひくんですが、何なんでしょうね一体。（それは花粉症だと奥山編集長に突っ込まれた櫻川）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 5月号 Vol.62

平成17年5月1日発行（年6回隔月1回・偶数月3日発行）
第12巻第3号通巻97号　定価780円（本体743円）

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：奥山美雪
編　集：櫻川実丈
販売営業：浜崎　肇／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：河合秀晃／森　崇（株式会社マイクロハウス）
表紙イラスト：緒方剛志
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：株式会社エストール
　内田雄介（株式会社マイクロクリエイティブ）
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

Next Announcement....

■特集

出たらやります!

『FFⅫ』大特集

新ハードは!?

E3緊

■2号連続

SPRGフ

ファ

VSフ

新

■大好評

『ワイルドアー

(PS2)、『ほ

ェイブル』(X

(DS)、『エッ

隔月刊 ゲ

次号6

ゲーム批評編集
くライターを募集
近郊にお住まいで
編集などの実務経
は特に歓迎いたし
ゲームの批評原
採用された原稿と
にお送り下さい。

応募先 〒104-0
(株

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

(郵政事業庁)

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

02	東京

口座番号	00120－2－123295
金額	4680円
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
料金	
特殊取扱	

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

通信欄

定期購読誌名	※ 購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評 ※新規 継続	月号より1年間	4，680円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□－□□□□

フリガナ

送付先御氏名

電話	年齢	性別
TEL	才	男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　　）

※

（e-mail：　　　　）（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込金受領証

口座番号	00120－2－123295（通常払込料金加入者負担）
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	

受付局日附印

Editor's Room

年前にも「二人で1冊作る」という経験をしてますが、他の仕事も抱えた今

Next Announcement....

■特集

出たらやります!

『FFXII』大特集

新ハードは!?　注目タイトルは!?

E3緊急速報!−2005年後半を占う−

■2号連続企画

SPRGファン注目の両雄激突!

ファイアーエムブレムVSティアリングサーガ新作徹底比較!!

■大好評! ソフト批評

『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』(PS2)、『ロマンシング サ・ガ-ミンストレルソング-』(PS2)、『ぼくらのかぞく』(PS2)、『DEMENTO』(PS2)、『ホームランド』(GC)、『フェイブル』(XBOX)、『千年家族』(GBA)、『探偵・発生川凌介事件譚　仮面幻影殺人事件』(DS)、『エッグモンスターHERO』(DS)　などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊 ゲーム批評 次号63号は… 2005年6月3日(金)発売予定!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ!　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」(担当:奥山)



平成17年5月1日発行第12巻第3号通巻97号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：(株)マイクロマガジン社 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-05

4910036790553
00743